Manual

Fumito Ueda · Sam Lake · Raphael Colantonio · Dave Grossman



9,99 Euros

9 788494 794100 >

EDITORIAL

Eran esos bienes materiales que uno deseaba tener. Olían a magia. A ilusión. A nuevo. A aventuras de incontables horas donde se detallaban todos los pormenores del viaje que se estaba a punto de realizar. Pero ya no existen. Se fueron. Desaparecieron. El ahorro de costes se los llevó por delante.

Encontrarse ahora con uno es como hallar una aguja en un pajar: puede ocurrir, pero depende de tantos factores que parece casi imposible. Los manuales de instrucciones marcaron la infancia, adolescencia y adultez de millones de personas en todo el mundo. Lo mismo se narraba cuál era el entrenamiento militar de los personajes del juego que ofrecía pistas para superarlos. Era inconcebible que un videojuego no tuviera sus propias instrucciones con decenas de páginas. Pero pasó el tiempo y lo ordinario se convirtió en extraordinario. Como la vida en sí.

Manual quiere coger el testigo de lo que fue y no existe. De rendir tributo con su nombre a ese compendio de hojas que irradiaba pasión. Manual nace contracorriente, con un mantra repetido por todos a los que se les contaba esta idea desde hace años: “Nunca va a salir”. Pero aquí estamos, en papel, con el número uno en las manos y el número dos en proceso. Y con varios firmados más.

Decía Mark Twain que “un hombre con una idea nueva es un loco hasta que la idea triunfa”. Estamos locos. Por eso hemos llegado hasta aquí. Que la disfrutes, querido lector. Querido amigo.

DESARROLLADORES

DIRECTOR
Nacho Requena Molina (@NachoMoL)

EDITORES
Darío Arca y Vicente García

MAQUETACIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE
Fran Martínez (@muyfran)

EDICIÓN FOTOGRÁFICA
Fran Martínez

FOTOGRAFÍA
Daniel Figares (@UnCafeDaniel)

PUBLICIDAD
Alberto Arroyo y Luis Álvarez | Agencia SOSFE
Contacto: alberto@sosfe.com | luis@sosfe.com

EDITORIAL
Dolmen Editorial
C/Oms, 53, 07003 Palma de Mallorca,
dolmen@dolmeneditorial.com

IMPRESIÓN
·gruppprint·

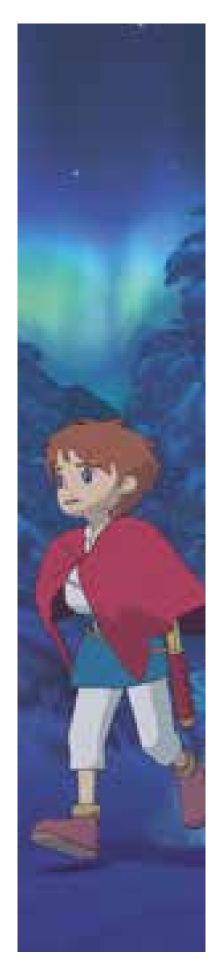
DATOS
www.revistamanual.com
contacto@revistamanual.com
ISBN - 978-84-947941-0-0
Depósito legal: PM 1560-2017
Primera edición: enero 2018

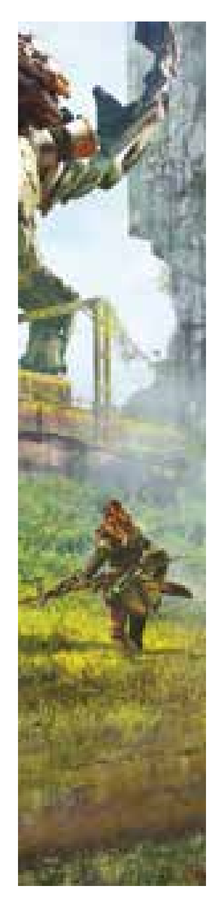
COLABORADORES

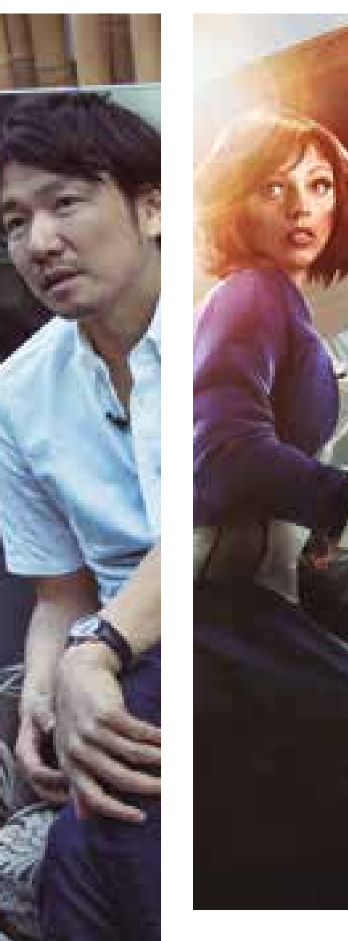
Marta García (@Nelvalay)
Alberto Venegas (@Albertoxvenegas)
Rocío Tomé (@Beleitax | @FemDevs)
Ramón Méndez (@Ramon_Mendez)
Cristina Pérez (@MsVelouria21)
Enrique García (@enriquegper)
Alejandra Pernías (@alejandrapb69)
Manu Delgado (@ManuDOMB)
Noelia Santiago (@noeliasantiago)
Fu Olmos (@Fu_ripley)
Drid (@DriDG7)
Fran Pinto Pinjed (@pinjed)
Paula Sáez (@Paulacroft02)
Javier Andrés (@Javi__andres)
Bruno Sol (@YeOldeNemesis)
Salva Fernández (@SalbaFR)
Juan Tejerina (@Jtvillamuera | @Gamestribune)

CONTENIDOS

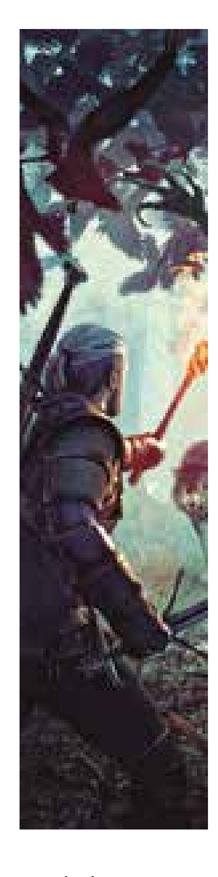
Nivel 01

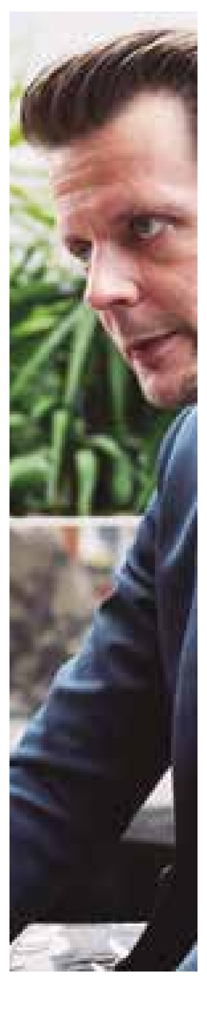




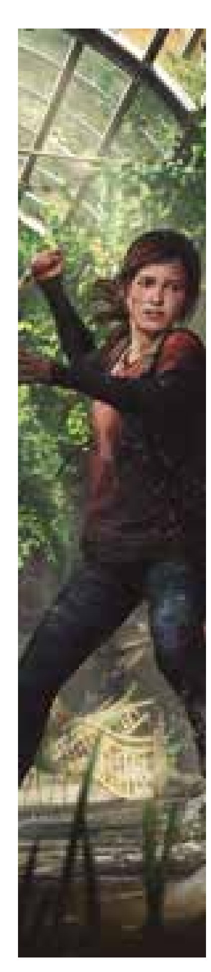


Nivel 02

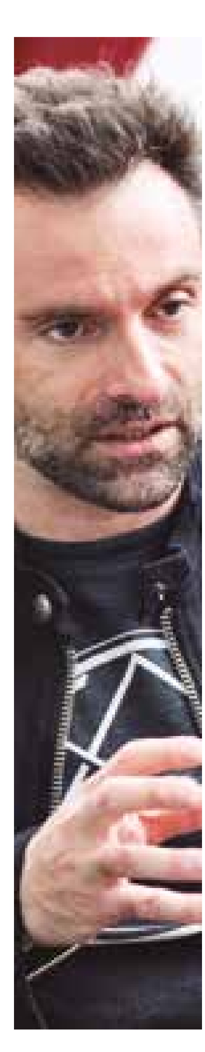




Nivel 03



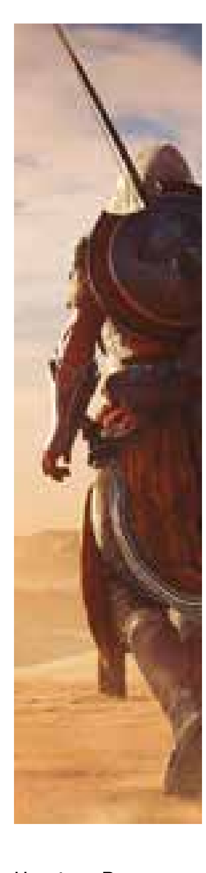


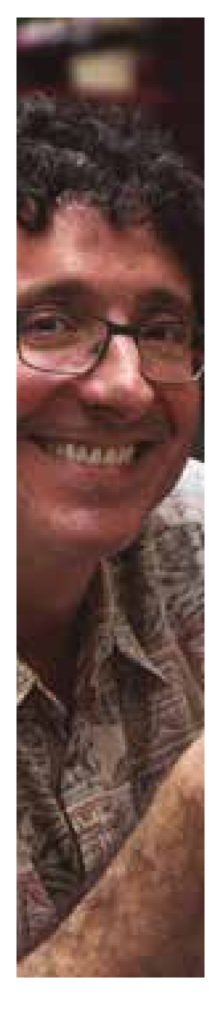


Nivel 04










Platinum Games



NIVEL 01

NI NO KUNI, EL CORAZÓN DE UN HÉROE

Ni no Kuni se ha convertido en un título asociado a la fantasía y a la calidad artística fruto de la colaboración de dos afamadas compañías como Level-5 y Studio Ghibli, pero su tono y sus mensajes desvelan más matices de lo que aparenta. Desde un pequeño mago en busca de su madre hasta un rey destronado en un camino de reconstrucción.

Texto **Marta García Villar** | Ilustración **Level-5**

Cuando en 2008 Level-5 celebró su décimo aniversario anunciando que estaba en marcha el proyecto de un RPG de fantasía en colaboración con Studio Ghibli, despuntó en consecuencia un estallido de entusiasmo en la comunidad de jugadores: era la primera vez que el afamado estudio de animación responsable de cintas como *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001) o *La tumba de las luciérnagas* (Isao Takahata, 1988) se implicaba hasta ese punto en un videojuego, ya fuera prestándose a mostrar su sello y su nombre, dirigiendo las secuencias animadas, colaborando en el diseño artístico y aportando el talento de su compositor estrella. Si bien, aunque la trayectoria y la calidad de las obras de Studio Ghibli eran de sobra conocidas, Level-5 era un nombre que no se quedaba atrás en la industria, pues, más allá de sus entregas de *El profesor Layton* (su joya de la corona en aquel momento), había demostrado una pulcritud artística y una visión imaginativa envidiables en otros de sus juegos del género RPG como *Dark Chronicle*. De esta forma y con este anuncio, los nombres de ambos estudios quedaron asociados en los créditos de una obra que en 2010 y 2011 se instalaba en las plataformas de Nintendo DS con *Ni no Kuni: Shikkoku no madōshi*, sólo en territorio japonés, y con *Ni no Kuni: la ira de la bruja blanca*, en todo el mundo para PlayStation 3. En el presente artículo principalmente nos referiremos a este último juego y versión, que aportaba unos añadidos y variaciones argumentales al de la portátil de Nintendo, así como modificaciones de mecánicas que no podían sustentarse en una pantalla que no fuera táctil.

La gratitud de Level-5 a Studio Ghibli es algo que los miembros de la compañía reafirman continuamente desde entrevistas y declaraciones, donde siempre señalan que vivieron un auténtico aprendizaje liderado por Yoshiyuki Momose. Esta figura ha sido siempre muy señalada en la trayectoria de Studio Ghibli como animador, asistente de dirección e incluso director de animación, cargo que desempeñó también en este juego para supervisar todas las secuencias animadas. Sin embargo, su labor no quedó sólo allí, pues su visión sirvió para rediseñar personajes y entornos y, así, la compañía del profesor Layton se nutrió



del minucioso y pulcro modus operandi con el que Studio Ghibli se enfrenta a todos sus largometrajes: la humanidad con la que impregnan los personajes y, en definitiva, la vida que destilan los espacios a través de sombras, colores y detalles. Por su parte, la banda sonora del juego quedó impregnada de una estela de cuento de hadas gracias al talento de Joe Hisaishi, compositor de todas las películas del director Hayao Miyazaki, y la Orquesta Filarmónica de Tokio. Prácticamente diez años después de aquel anuncio, Level-5 nos ofrece otra nueva leyenda de fantasía y una secuela espiritual de este juego con *Ni no Kuni II: el renacer de un reino*, un título para PC y PlayStation 4. En esta ocasión, la marca del afamado estudio de animación ya no figura como tal tras el cambio de modelo de negocio que experimentó en 2014, pero el título ha seguido manteniendo los nombres y el talento de Hisaishi y Momose en su producción.

Sin embargo, no todo lo que caracteriza y ensalza las dos versiones de la primera entrega de *Ni no Kuni* es su valor artístico, pues el que supusiera un hito en la generación y lo retrate como algo más que un J-RPG convencional reside también en el profundo componente psicológico en el que su guión se fundamenta. El protagonista, Oliver, es un niño, lo que nos puede acercar a la errónea idea de que el jugador podía hallarse ante una típica historia infantil de viaje iniciático... pero es mucho más. Para empezar, el conflicto inicial es bastante emotivo, pues se desata con la muerte del pilar fundamental en la vida del pequeño: su madre, Arie. Así, será el propio dolor de su corazón el poder que despierte al duende Drippy, su guía al “Otro Mundo” (y, dicho sea de paso, el personaje más carismático y divertido del juego), donde todos los seres tienen su correspondiente alma gemela equivalente y su propia identidad especular. La motivación es sencilla: Oliver se embarca en un viaje heroico con la esperanza de devolverle la vida a su madre rescatando a su alma gemela, la hechicera Alicia, de las garras del malvado mago oscuro Shadar.

En 1993 Ronald Tobias, profesor y guionista estadounidense, desarrolló e investigó hasta veinte tramas y argumentos básicos y arquetípicos para desarrollar una historia en su obra *20 master plots: And how to build them* y muchos de ellos se fundamentan en móviles como el amor, el desamor, la búsqueda o la venganza. Curiosamente, la trama argumental de *Ni no Kuni* se aleja tanto de la sencillez aparente, pues, como héroe, observamos que Oliver participa de hasta tres de los argumentos señalados por Tobias: la aventura, el rescate y la maduración. La primera de ellas está relacionada con la búsqueda y el cumplimiento de una misión que se enriquece de continuas visitas a lugares y con el cruce con distintos personajes en un avance que parece casual, pero que realmente responde a lo causal, tal y como sucede en el juego, aunque Oliver, además, tiene la particularidad de ser un héroe social que viaja en grupo y que regresa continuamente a su hogar. Por su parte, en el argumento del rescate se deduce una triangulación básica de “héroe-víctima-villano”, que también encaja con el esquema de Oliver, Alicia y Shadar, además de que la relación del pequeño con el malvado hechicero resulta ser un eje central para la historia. Finalmente, el argumento de la maduración supone una aventura de índole emocional en la que, tras un detonante, las creencias del personaje se acaban configurando y transformando, algo que ilustra el camino de aprendizaje del pequeño héroe.



Por si fuera poco, además de encontrarnos con más de un esquema argumental en *Ni no Kuni*, es digno de apreciar desde el principio el contenido psicológico del juego, partiendo de la base de que el detonante para la aventura de Oliver nace del dolor más profundo por la muerte de su madre y que su propio poder mágico, que lo configura como "héroe elegido", nace de la fuerza de su corazón. De este modo, el camino del protagonista va mucho más allá que el de rescatar o solventar gestas, pues muchos de los personajes que Oliver se encuentra en su camino están "descorazonados", con parte de su corazón roto, de modo que sanar el dolor emocional de su contrapunto en el Otro Mundo es lo que supondrá salvarle la vida al otro. Este continuo discurrir especular, que parece estar ausente en la segunda entrega que nos espera, no hace más que fundamentar el poderoso fondo psicológico que encierra el guión de este juego, donde Oliver tiene el poder de restaurar los fragmentos de corazón de los más desvalidos devolviendo sus virtudes perdidas: entusiasmo, amor, ambición, confianza, autoestima, coraje, moderación y bondad. En *Ni no Kuni* el poder no sólo se utiliza para realizar actos que requieran arrojo, fuerza o valor, sino que la magia resuelve los entuertos de índole emocional extendiéndose como una red compleja en la que Oliver actúa sanando a nivel psicológico. En cierto modo, podríamos concretar que este es un juego que se atreve a ir más allá recompensando y valorando rasgos como la compasión y la bondad, y dignificando el poder de las emociones. Asimismo, Oliver es un héroe en sociedad que no sólo afronta sus propias pruebas de incertidumbre y ansiedad además del reto de una némesis formidable, sino que crece siendo consciente de los problemas anímicos de los demás y ayudándoles a superarlos ahondando en su interior.

El legado de este RPG con estética de ensueño, alma y corazón, no está terminado. En el argumento de *Ni no Kuni II: el renacer de un reino* esperamos ya no tanto peso emocional y de vinculación anímica, sino posiblemente un mensaje de responsabilidad política y social que promete tener tintes, si cabe, aún más dramáticos. El joven rey Evan, destronado y forzado al exilio, se ve acompañado de Tani, la pirata huérfana, y Roland, un viajero del Otro Mundo donde desempeñaba un importante cargo político. Las conexiones con la primera entrega no están del todo claras, pero se avecinan guiños, referencias y sorpresas, aunque el sistema de batalla también difiere del de *Ni no Kuni: la ira de la bruja blanca* y se vuelve más activo, rápido y dinámico, sin olvidar que los únimos que Oliver y sus amigos capturaban y criaban para luchar a su lado desaparecen en la odisea de Evan para dar paso a los Higgledies, pequeñas criaturas con poderes elementales que agilizan el combate. Incidiendo una vez más en lo que *Ni no Kuni II* parece anticipar a nivel de trama y tono, nos alejamos de la perspectiva pura de Oliver y asumimos una mayor crudeza. Así, aunque los vínculos humanos seguirán estando presentes junto al crecimiento personal del héroe, todo apunta a que la perspectiva y el tono serán más oscuros, de entrada porque Evan parece ser un poco mayor y cuenta con el consejo de un personaje adulto con el que comparte protagonismo en una red de conflictos políticos, pérdidas personales y de la importante cuestión que supone ya no sólo la reconstrucción emocional y anímica de los individuos, sino la de la identidad social de un reino.

"En Ni No Kuni el poder no sólo se utiliza para realizar actos que requieran arrojo, fuerza o valor, sino que la magia resuelve los entuertos de índole emocional"


NI NO KUNI II™
EL RENACER DE UN REINO
¡Bienvenido al bello mundo de Ni no Kuni!
Únete al viaje que llevará al joven rey Evan en busca de un nuevo reino, además de, con la ayuda de nuevos amigos, unir el mundo y salvar a sus gentes de un mal espantoso.
NinoKunigame.eu
12
www.pegi.info
PS4
PC
LEVEL5
BANDAI NAMCO
Entertainment





HORIZONTES DE FE: DEL MITO AL LOGOS EN ZERO DAWN

Texto **Alberto Venegas Ramos** | Ilustración **Guerrilla Games**

Horizon: Zero Dawn tiene lugar 1.000 años en el futuro y, a la vez, 5.000 años atrás en el pasado. La aventura de Aloy respira una mezcla de tradiciones antiguas y futuras donde tiene un gran peso la religión. Examinamos el uso que han hecho de las creencias y los mitos los diseñadores y guionistas de Guerrilla Games, así como la novedosa y original forma en la que estos estructuran toda la travesía de la protagonista.

La religión es difícil de integrar en un videojuego. Reducir a código y reglas matemáticas conceptos tan abstractos como la fe siempre ha sido y será complicado. Esta dificultad ha obligado a los programadores y diseñadores a emplearla con cuidado a través de dos formas: la primera como reglas, simulación; y la segunda como magia, representación. Dentro del primer caso encontramos ejemplos de sobra conocidos dentro de la estrategia con títulos como *Civilization*, *Crusader Kings 2* o las dos primeras entregas de *Sim City*, entre otros muchos. En todos estos videojuegos, la religión aporta beneficios si se abraza y perjuicios si se rechaza. La religión es un apoyo práctico y tangible a la labor principal del jugador, sea esta construir una ciudad, ser objeto de una cruzada o elevar la moral de los habitantes cercanos a un templo. El segundo caso es más conocido. Todos los juegos de rol ambientados en mundos de fantasía medieval cuentan entre sus filas a clérigos, sacerdotes capaces de restaurar las heridas e incluso de resucitar a los muertos, *Baldur's Gate*, *Dragon Age*, *Pillars of Eternity*, *El Templo del Mal Elemental*, etc., son buenos ejemplos de este caso.



Religiones inventadas y organizadas como las reales que cuentan entre sus integrantes con magos capaces de cualquier cosa, aunque siempre con la ayuda de su dios. Claro que no todos los videojuegos que emplean la religión como magia se sirven de religiones inventadas, existen otros, como el archiconocido *Age of Empires* y secuelas, que también llevan a cabo esta misma idea permitiendo al jugador convertir a su propia religión y bando a catapultas, barcos y demás objetos inertes recitando una pegadiza letanía. Todos estos ejemplos se basan en la idea de religión como algo sobrenatural e incluso mitológico, y pasan de puntillas por algo de especial importancia: la religión como forma de organización social. Muy pocos juegos han empleado la religión como algo más que magia y puntos a favor o en contra. *Horizon: Zero Dawn*, aunque parte de la tradición de la representación, sí ancla la espiritualidad a la esencia de la partida y logra crear una visión completa sobre los estados más primitivos de la historia religiosa y su relación con todos los demás ámbitos de la vida cotidiana.

La recepción del título estadounidense fue muy positiva tanto entre la crítica como entre el público. Uno de los aspectos más destacados del juego es su escenario, un futuro anclado en el pasado. Nuestro presente se ha visto arruinado y mil años después la humanidad sobrevive en un estado primitivo andando entre restos de alta tecnología. La protagonista de la partida es Aloy, una joven pelirroja inteligente y valiente. Su labor como actriz principal es averiguar qué provocó el fin de la humanidad tal y como la conocemos e intentar encontrar una solución. Durante su periplo descubre a numerosos personajes, ciudades, reinos y nuevas religiones mientras se conoce a ella misma. Su labor no está exenta de peligros, amenazadoras máquinas con forma de animal salen a su paso para intentar arrebatarle la vida y, como siempre, sus iguales son sus principales enemigos.

Aloy nace con una marca no visible, pero sí importante. Aloy es una paria y vive alejada de su tribu rodeada de silencio. Le acompaña su tutor y protector, Rost, encargado de enseñar los rudimentos de la supervivencia a la pequeña Aloy e instruirla para superar la Prueba, el rito de paso de la tribu Nora. Esta condición de paria le viene dada a Aloy desde su concepción, encontrada entre los arbustos de una colina a las puertas del lugar más sagrado de su pueblo. Las grandes sacerdotisas de la sociedad matriarcal Nora la consideran una maldición, a excepción de la matriarca Teersa, quien ve que es una bendición de la Diosa. Sin embargo, las tres están obligadas a seguir la ley dictada por la Diosa: si una joven carece de madre, esta es considerada automáticamente una paria y expulsada de la tribu. Esta decisión religiosa marca el destino de la joven muchacha.

Como podemos observar, toda la sociedad de Aloy se conforma en torno a principios religiosos, la existencia de una Diosa con lugartenientes femeninos en la Tierra, las Matriarcas, cuya ley se basa en sus enseñanzas y regulan todos los principios sociales y políticos de la tribu. A lo largo de la historia podemos encontrar un sinfín de paralelismos entre la religión Nora y las religiones históricas como el cristianismo (el Papa es el lugarteniente de Dios en la tierra nombrado así por Cristo en la figura de San Pedro) o el islam (la Sharia es la ley inspirada en el Corán que regula la vida civil de países como Irán o Arabia Saudí). Quizás sea la faceta matriarcal la más difícil de encajar en torno a nuestras religiones contemporáneas, pero si echamos la vista atrás no tendremos problemas en encontrar sistemas de creencias que giren alrededor de la mujer, como las figuras votivas prehistóricas nos indican. Este empleo de la religión como ordenamiento social y político es la principal novedad de *Horizon: Zero Dawn*.

Este aliciente no se detiene en la tribu de los Nora, que podríamos identificarla con pueblos neolíticos o calcolíticos (Edad del Bronce), sino que avanza a medida que conocemos a otras sociedades como los Carja, una teocracia más avanzada tecnológica y económicamente que los Nora. Adoran a Avad, su Rey-Sol, una figura que encarna al estado como aquella célebre sentencia de Luis XIV, el Rey Sol de Francia, "el Estado soy yo". O los Oseran, una sociedad patriarcal regida por un concilio de ancianos o senado. Todos ellos disponen su moral y ética en torno a los principios religiosos que las forman. Esta es, sin duda, una manera mucho más orgánica de integrar la religión en el videojuego. Entre los mencionados al comienzo del texto se encontraban algunas joyas del rol como *Baldur's Gate*, *Dragon Age* o *Pillars of Eternity*, obras inspiradas en la licencia *Dragones y Mazmorras*. En todos ellos, la religión y las instituciones religiosas se encuentran separadas de las políticas, como ocurre en nuestro día a día occidental y contemporáneo. Son videojuegos que miran al pasado desde el presente. Sin embargo, en los mundos que intentan representar, la Edad Media y Renacimiento europeo, la religión no estaba separada de la política y muchos monarcas eran ungidos por el poder eclesiástico e incluso elevados hasta allí gracias a la legitimización ofrecida por Roma. Este hecho, integrar la religión dentro de la vida cotidiana de sus feligreses y la organización social y política de sus comunidades, es una de las grandes novedades que presenta *Horizon: Zero Dawn*, en cuanto a la representación e integración de la religión en el medio del videojuego. La otra gran aportación en la representación de la religión es, sin duda, cómo lo hace.

La religión en *Horizon: Zero Dawn* acude a los momentos prístinos de su creación. Los mitos fueron creados para explicar lo inexplicable. Más tarde, cuando apareció el logos o la razón, los mitos fueron apartados de su función original y se mantuvieron como cuentos o leyendas. Así lo cuenta John Gonzalez, director narrativo de *Horizon: Zero Dawn*, en una entrevista para Glixel.

"Estábamos realmente interesados en cómo la gente interpreta –a través de razonamientos místicos o sobrenaturales– muchos de los fenómenos que le rodean. Entonces tendría sentido que lo que esa gente experimentara, de acuerdo a nuestro paradigma cultural, pudiera ser percibido por nosotros como una enfermedad mental y entrelazar estas dos formas de comprender el mundo se nos antojó interesante"

El mito sirve para explicar el mundo que les rodea y satisfacer la ignorancia de la que son partícipes todos los personajes de *Horizon: Zero Dawn*. De nuevo, el propio Gonzalez ahonda en esta cuestión durante una entrevista diferente a Venture Beat, en la que afirma que los habitantes de su mundo ludoficcional son ignorantes que si bien no entienden o no comprenden del todo el mundo que les rodea, sí son capaces de sacar provecho de él:

"No son sólo hombres de las cavernas disparando flechas. Ellos han tenido que encontrar formas de cazar a las máquinas utilizando componentes de una antigua tecnología con la que han creado distintas y efectivas municiones. No comprenden del todo cómo funcionan estos componentes, pero es como muchos de nosotros al usar un ordenador. Sabemos cómo se usa incluso si no sabemos exactamente cómo funciona. Ocurre igual con los componentes que recogen de las máquinas"



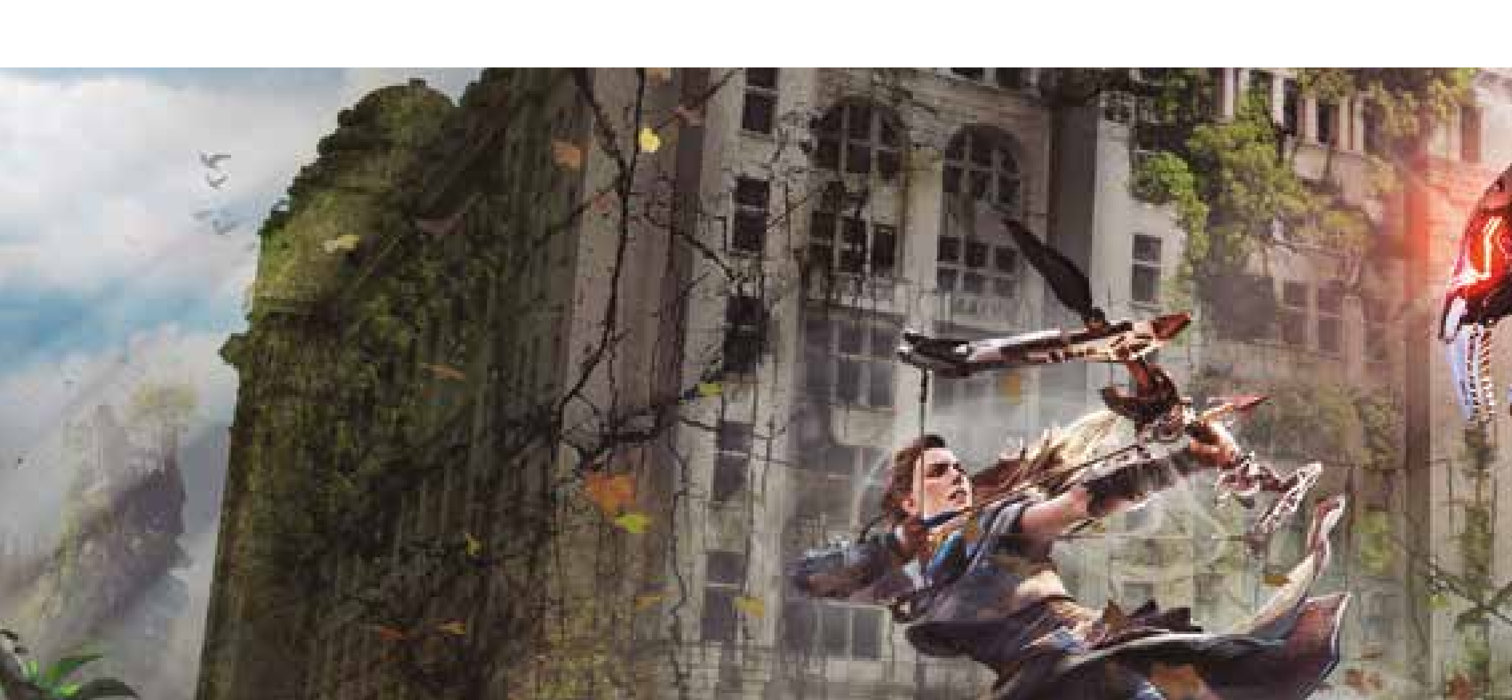




Esta percepción del elemento religioso como mito explicativo del mundo que les rodea se debe a la inspiración histórica del videojuego, la Prehistoria y los estadios inmediatos y posteriores a esta, es decir, la Edad del Bronce y la Edad del Hierro. La religión, en las dos formas que representa *Horizon: Zero Dawn*, como mito y como organización sociopolítica, guarda relación con el momento histórico elegido. Es un recurso estilístico para aportar autenticidad al relato que estamos protagonizando. Por supuesto, *Horizon: Zero Dawn* es un videojuego ambientado en el futuro, una obra de ciencia ficción, sin embargo sus referentes son históricos. Como explica Adam Chapman en su obra *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, no todos los videojuegos históricos deben estar ambientados en el pasado, simplemente basta con que guarden relación con ella de alguna manera. *Horizon: Zero Dawn* parte de esta premisa, representar un nuevo amanecer de la humanidad mil años después de nuestra existencia. Los creadores del videojuego son conscientes de esta idea. Samrat Sharma, productor senior de la obra de Guerrilla Games, describía así la ambientación de su juego en Evening Standard: “Queríamos explorar lo que sería el comienzo de la humanidad creando de nuevo todas estas tribus, cómo sería el mundo si la naturaleza toma completamente el control dentro de él”. Dentro de esta idea, la religión, y las dos formas en las que aparece durante la partida, es un recurso estilístico para dotar de autenticidad al videojuego.

Una de las principales preocupaciones del estudio fue ofrecer un contenido que se percibiera como realista y se asemejara al pasado. Este punto nos demuestra que la “fidelidad” a la historia académica es entendida como un “plus” añadido al videojuego. Un recurso estilístico basado en todos los tópicos e ideas asociados a la Prehistoria, como magia, violencia, irracionalidad, etc. Las dos prácticas religiosas que aparecen representadas en *Horizon: Zero Dawn* guardan relación con los primeros momentos de esta, en la contemporaneidad las religiones mayoritarias distan mucho de sus parientes más lejanos. Además, durante buena parte del título esta idea primitiva se potencia al enfrentar al humano representado de una manera “tribal” y “primitiva” luchando contra gigantescas máquinas. Los propios artistas conceptuales de la obra no dudan en afirmar que esta fue una de sus principales inspiraciones, el contraste entre el mundo “civilizado” y el mundo “primitivo”.

La religión en *Horizon: Zero Dawn* es un adorno estético, útil y novedoso en su forma y representación, que sirve para aportar autenticidad a la trama y al mundo que la envuelve. Este hecho se nos muestra cristalino una vez avanzamos en el juego. Tras descubrir la verdadera identidad de Aloy, poco importa que haya sido una paria, que su tribu se organice en torno a un matriarcado o el absolutismo del monarca sol de los Carja, siempre accesible a nuestros ruegos y preguntas. Los mitos como explicación del mundo que nos rodea y la religión como forma de organización social pasan a ser secundarios, y gran parte del peso de la trama se vuelca en la explicación racional de los sucesos narrados a través de los mitos por los integrantes de las tribus del juego. Todo queda resuelto mediante la ciencia y la tecnología, los animales mecánicos, la Diosa, el origen de Aloy, etc. La religión se desvanece y deja de importar. Transcurridas algunas horas el único principio religioso que importará en *Horizon: Zero Dawn* será el mesianismo y el milenarismo tan extendido en el medio de los videojuegos de acción y aventuras donde la heroína, escogida y elegida desde su nacimiento, traerá la paz y la prosperidad al mundo tras derrotar al mal imperante. Este esquema narrativo se encuentra en el corazón de muchos de videojuegos de rol como *Baldur's Gate II: The Shadows of Amn*, *The Elder Scrolls III: Morrowind, Dragon*



Age: Origins, Divinity: Original Sin, *Neverwinter Nights 2* o *Mass Effect 3*. Hubiera sido interesante que el estudio mantuviera la religión como mito y organización social hasta los últimos compases de la aventura. Sin embargo, nuestra propia percepción occidental radica en que el proceso tecnológico y científico es la explicación a todo cuanto nos rodea, como ocurre en el mundo de *Horizon: Zero Dawn*. La escasa importancia que damos hoy en día a los principios religiosos como forma de organización social bloquea la decisión de llevar hasta el final los principios religiosos como trama del juego. Además, mantenerlos es aún más difícil como consecuencia de la complejidad y la dificultad que supone integrar distintos sistemas de creencias coherentes en un videojuego, así como la necesidad de adaptar *Horizon: Zero Dawn* al canon narrativo del videojuego de acción y aventuras para todos los públicos.

No obstante, es interesante examinar como colisionan estas dos ideas que a primera vista pueden parecer contrapuestas, por un lado presentar al jugador un producto ambientado mil años en el futuro y por otro lado intentar que ese mundo fuera lo más "realista" posible acudiendo al pasado más remoto como referencia. Por situar varios ejemplos que confirmen esta idea, Samrat Sharma, en varias entrevistas, describía la organización social de los personajes protagonistas de la partida. Todos ellos se organizaban en tribus inspiradas en poblaciones actuales de Papua Nueva Guinea y tribus africanas del siglo XIX y actuales. En la misma entrevista, para que no quedara ninguna duda de las intenciones narrativas del estudio, Sharma vuelve a incidir sobre este aspecto ligando la organización tribal como característica de los primeros momentos de la humanidad y justificando la presencia de tribus, así como todos los conceptos asociados a esta idea, en *Horizon: Zero Dawn*.

Queda patente la introducción del concepto tribu dentro de la narrativa de *Horizon: Zero Dawn* como un recurso de estilo y forma para presentar un momento que recuerde al pasado. Dentro de esta intención general de representar el pasado toman forma otra serie de características ligadas a la cultura popular, como por ejemplo el concepto de "salvaje". El hombre, en un estado "primitivo" percibe la naturaleza como un peligro para su vida y trata de explicarla mediante el mito. De nuevo, acudiendo a la cultura popular, *Horizon: Zero Dawn* presenta la idea de civilización como la única forma de salvar al hombre del peligro de la naturaleza. Es decir, la "civilización" nos rescata de nuestro estado natural rodeado de mitos y supersticiones religiosas. Toda la trama principal del videojuego de Guerilla Games confirma esta sospecha. El progreso de la "civilización" y el estado de la sociedad lo marca la tecnología y la relación que el hombre establece con ella. Aloy se convertirá en una guerrera cada vez más poderosa a medida que vaya descubriendo objetos y elementos tecnológicos como la armadura tejeescudos o todos los núcleos de energía. Este descubrimiento de la tecnología la separará y elevará de sus iguales. La escena en la que entra en Corazón de Madre y al salir todas la adoran como a una Diosa es definitoria en este sentido. Mientras más alejados estemos del momento tecnológico actual más dependeremos de explicaciones mágicas y religiosas de todo cuanto nos rodea. *Horizon: Zero Dawn* nos retrotrae continuamente a esta de idea de progreso, ya explicada en la clásica obra *La idea del progreso* de John Bury: "La frase civilización y progreso ha quedado estereotipada para indicar el juicio bueno o malo que atribuimos a una determinada civilización según sea o no progresiva".





Las sociedades que aparecen en *Horizon: Zero Dawn* se encuentran en un estado primitivo, rodeadas de supersticiones, rituales y mitos. Toda la vida anterior a la Prueba de Aloy es buena muestra de ello. El propio Gonzalez va un paso más allá en sus afirmaciones sobre la idea de progreso ligado a la tecnología. En otra entrevista para Engadget afirmó que "las condiciones materiales en las que vive un grupo de personas están realmente determinadas por la tecnología que han desarrollado; intentamos aplicar esta idea al imaginarnos a todas estas comunidades". Y, de hecho, así es: Oseram, Carja y Nora se diferencian por la tecnología que emplean, mientras más elevada sea esta mayor será la complejidad religiosa y social de cada una de sus culturas.

En la obra de Guerrilla Games aparecen todos estos tópicos asociados a la imagen popular del pasado más remoto, como la aparición y la convivencia con dinosaurios o bestias gigantescas; la civilización y el progreso tecnológico como polos antagónicos; el primitivismo y el tribalismo; la Prehistoria como casilla de salida del progreso lineal e ininterrumpido del ser humano; la naturaleza salvaje convertida en amenaza y los ritos mágicos e irracionales concebidos como la norma dentro del grupo humano.

Horizon: Zero Dawn también representa a las sociedades humanas pretéritas como ignorantes con respecto a nosotros. Todo el videojuego, aunque ambientado en un mundo futuro, está basado en acontecimientos, ideas, mentalidades, ideologías y sociedades pasadas y presentes imaginadas como pretéritas. Este hecho nos lleva a repensar el videojuego histórico y comprenderlo como un ente que es utilizado como un recurso estilístico. El caso de *Horizon: Zero Dawn* es paradigmático. Todos los recursos históricos utilizados tienen la intención de embellecer el videojuego, pero no guardan valor por sí mismos y, desde luego, no poseen ninguna intención o valor didáctico. Esta idea fue acuñada por el historiador Raphael Samuel bajo el nombre de retrochic en su libro *Teatros de la memoria: pasado y presente de la cultura contemporánea*, o en otras palabras, la historia es utilizada en las sociedades contemporáneas para el consumo de masas como mero adorno de productos culturales destinados a audiencias masivas.

El pasado en *Horizon: Zero Dawn* es fragmentado y escogido. La selección de elementos históricos guarda el objetivo de aportar mayor realismo a las representaciones contenidas en el producto, como es el caso de la religión. Dentro de él se unen conceptos e ideas como matriarcado, tribu, primitivo, etc. Todos estos sustantivos y adjetivos de clara inspiración histórica nos llevan a un mismo lugar, a la creación de una "marca Prehistoria" fácilmente reconocible y que está unida, en este caso, a una temática de ciencia

ficción. Esto es así debido a los beneficios que aporta el uso del pasado a una obra cultural. David Lowenthal, en su libro *El pasado es un país extraño*, desgranaba alguno de estos beneficios: familiaridad, guía, comunión, identidad, revalorización y evasión. Familiaridad porque de acuerdo a Lowenthal:

> *"El pasado hace que el presente sea reconocible. Sus huellas en el suelo y en nuestras mentes dan sentido a nuestras escenas actuales. Sin experiencia del pasado, ninguna vista o sonido significaría algo. Sólo percibimos a lo que estamos acostumbrados"*

Y cómo hemos establecido, gran parte de los esfuerzos de Guerrilla Games en su labor histórica ha estado encaminado a crear un escenario fácilmente reconocible por el jugador, donde se han introducido elementos clásicos dentro de los videojuegos ambientados en la Prehistoria como "dinosaurios", prácticas mágicas y rituales, violencia como principal interacción entre personaje y escenario, y tribus como forma de organización social. Todos ellos dispuestos para vivir en nuestra cámara de resonancia ya poblada por otras referencias como *Mad Max*, *Juego de Tronos, Alien, Parque Jurásico, El planeta de los simios* o la serie documental *Planet Earth*. El empleo de la religión y del pasado en *Horizon: Zero Dawn* también nos sirve de guía porque, como indica John Gonzalez, director narrativo, el juego trata de ofrecer lecciones morales al jugador presentando a distintos personajes mientras superan circunstancias muy complicadas gracias a su resolución y esfuerzo.También nos ofrece comunión con la protagonista porque la inclusión de objetos y elementos materiales históricos con características visuales hiperrealistas cumplen la función de aportar realismo y mejorar la inmersión del jugador en la partida, tal y como explica Samrat Sharma, productora de *Horizon: Zero Dawn*, en una entrevista ofrecida al portal Kotaku. Todo está dispuesto para que nosotros interioricemos la búsqueda de Aloy como propia. Para lograr este objetivo, como explicaba en otra entrevista anterior Gonzalez, director narrativo del título, todo debe tener sentido, y para que lo tenga, acudieron a la historia.

En cuanto al uso del pasado y la religión para reforzar la identidad personal del jugador, el título *Horizon: Zero Dawn* despertó un debate público en la red a raíz de un artículo de la escritora nativo americana Dia Lacina, quien acusaba a los medios especializados de no tener en cuenta las representaciones históricas y culturales de los nativos que aparecían durante el videojuego. A esta acusación contestó John Gonzalez durante una entrevista en el portal Waypoint. En ella, Gonzalez afirmaba que la elección de las palabras y los términos que aparecen durante el juego fueron discutidos durante el proceso de desarrollo, donde se tuvieron en cuenta las preocupaciones del público objetivo y las diferentes referencias a las que habían acudido para dar vida al mundo de *Horizon: Zero Dawn* (como la tradición céltica, que tuvo un gran impacto en su creación). Esta diatriba, que tuvo un fuerte eco dentro de las redes sociales, nos permite percibir los conflictos identitarios que generó el juego a través de resortes de apropiación cultural, histórica y religiosa, y aunque los argumentos de Lacina se basaban en su propia apropiación cultural donde las palabras brave, tribal, primitives o savages las ligaba de manera exclusiva a las sociedades nativas americanas del norte, nos sirve para reflejar los conflictos de identidad que generó *Horizon: Zero Dawn*, provocados, también, por la decisión de incluir a una mujer como protagonista del título, un hecho que rompe con la tradición de todos los demás títulos ambientados o relacionados con la Prehistoria.

Familiaridad, guía, comunión, identidad, etc., son todos conceptos que ayudan a reforzar la autenticidad de una obra y la verosimilitud de la trama porque aporta sentido y coherencia al conjunto. Los desarrolladores de *Horizon: Zero Dawn* han realizado un esfuerzo encomiable en crear un mundo compacto, único y con sentido. El problema es que todos sus esfuerzos se han quedado en el subtexto sin hacer aparición en el texto, en la representación sin llegar a la simulación. Mientras más avancemos en la partida más nos daremos cuenta de esto. Pasadas las primeras horas ya no nos acordaremos de las matriarcas, las que supuestamente con su exilio marcaron la vida de nuestra protagonista; serán un recuerdo, una mera anécdota, una nota al píe de página de la vida de Aloy. El Dios Sol Carja intentará convertirnos en su Diosa Sol. Los Oseram pasarán inadvertidos y los Nora, con Rost, quien dio la vida por Aloy, serán un recuerdo de algo pasado.

Tras todo esto, no cabe más que admitir que la religión en *Horizon: Zero Dawn* es un recurso estético que no termina de condicionar ni la narrativa ni el gameplay. Todo lo construido y levantado en torno a la religión del videojuego *Horizon: Zero Dawn* está encaminado a construir un videojuego accesible y atractivo con un sello de autenticidad destinado a la audiencia más amplia posible, y para conseguir este objetivo recurren a caminos ya conocidos y trazados por obras anteriores donde el uso de la historia, el pasado y la religión es más estético que didáctico.





OJOS QUE NO VEN

Psicología y videojuegos se deben dar la mano para que la primera conozca muy bien al segundo. Sólo con la interacción de ambos campos se logrará una evolución en las mecánicas jugables de los futuros videojuegos.

Texto **Rocío Tomé (FemDevs)** | Ilustración **Helvética**

Se me dan mal los juegos de sigilo. Lo empecé a sospechar a los 14 años jugando a *Manhunt* –a escondidas de mis padres, por supuesto– y lo confirma el *Deus Ex: Human Revolution* –que tengo abandonado en la estantería–. Hay algo en estos juegos que me bloquea. Comprendo las mecánicas, manejo los controles, hago el esfuerzo por hacerme un esquema mental de los enemigos y trazo una estrategia… para acabar saliendo del escondite justo cuando tengo el enemigo de frente. Es como si en mi cabeza el tipo sólo me viera cuando lo veo yo a él.

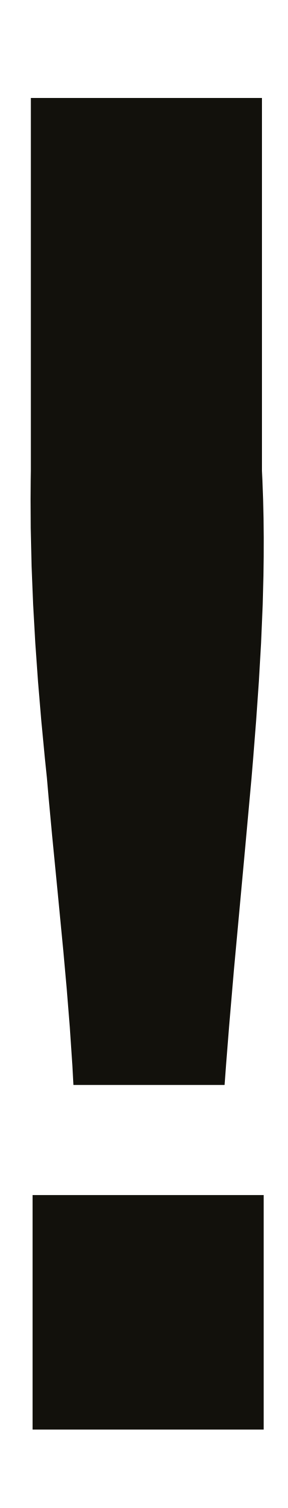
Ya lo tengo más que asumido, pero aun así no he dejado de reflexionar sobre ello. ¿Por qué una entrega de *Metal Gear Solid* se me hace una tarea casi imposible de resolver cuando puedo terminar la mayoría de las partidas de *Faster Than Light* que comienzo (siendo este último un referente por su dificultad)?

Estudiar psicología me ha servido para encontrar una respuesta tan satisfactoria como alentadora: cada uno de los juegos utiliza diferentes funciones cognitivas. Mientras en los juegos de sigilo existe un fuerte componente relacionado con habilidades visoespaciales (ejemplo: trazar rutas y orientarnos en el espacio), en juegos de estrategia se suele tener el mapa esquemático siempre visible, no siendo necesario generar y actualizar uno mentalmente. Además, los juegos de sigilo requieren que la planificación se realice con relativa velocidad y que sea lo suficientemente flexible para cambiar si el entorno lo requiere. En un juego de estrategia se puede planificar o rectificar estrategias con más tranquilidad, sin llegar al punto de no retorno característico de los juegos de sigilo.

Se puede ir más allá y analizar determinadas mecánicas en diferentes niveles: desde procesos de planificación a fenómenos perceptivos básicos, emociones u otras funciones cognitivas. Por ejemplo, una característica tan elemental como la impulsividad puede influir en la capacidad de planificación y, a su vez, en la respuesta emocional asociada. Pero no tenemos por qué quedarnos en el análisis individual de la interacción con los videojuegos. Es imposible desligar algunos títulos de su componente online, lo que da lugar también al uso de habilidades interpersonales, como aquellas de liderazgo o comunicación. En este caso nos encontramos con videojuegos que tienen un marcado carácter competitivo o cooperativo, como sucede con aquellos que podemos categorizar como candidatos a eSports; en ocasiones un fenómeno más parecido a un deporte que a un videojuego.

Hablando del ámbito deportivo, por ejemplo, se han estudiado y desgranado cada uno de los músculos que intervienen en determinadas actividades, sin dejar de lado los factores psicológicos que acompañan al ejercicio en su ejecución. La psicología deportiva es una disciplina bien consolidada dentro del estudio de la mente humana.

Quizá por eso, la figura del psicólogo ha empezado a hacerse notar en el área de los eSports. No es difícil encontrar un psicólogo a disposición de los jugadores de equipos con grandes patrocinadores. ¿Por qué no, entonces, aprovechar también esta disciplina en aspectos individuales del uso de videojuego? No son muchos los autores que se aventuran a analizar la interacción entre personas y videojuegos. Entre los artículos científicos publicados en revistas de psicología priman aquellos que relacionan conductas violentas con el uso de videojuegos, muchos de ellos metiendo, en su desconocimiento, *Grand Theft Auto* y *Animal Crossing* en el mismo saco. Pocos estudios intentan analizar desde un punto de vista teórico la interacción con los videojuegos y los fenómenos psicológicos asociados. Son como dos mundos prácticamente desligados entre ellos.



No todo el panorama es pesimista, ya que poco a poco ambos campos comienzan a confluir. La teoría del Flow, que Miháky Csíkszentmihályi introdujo en 1975, intenta explicar el estado en el que la persona se encuentra completamente absorta en una actividad para su propio placer y disfrute; ese durante el cual el tiempo vuela y las acciones, pensamientos y movimientos suceden unas a otras sin pausa.

Esta se ha convertido en el paradigma predominante que los diseñadores de videojuegos utilizan para explicar por qué estos son divertidos y adictivos. El problema es que pocas veces se complementa con el estudio de sus críticas o de las teorías explicativas alternativas, como aquella de la autodeterminación o los principios más básicos de la motivación humana. He escuchado a personas que han estudiado diseño de videojuegos durante años conceptualizar el Flow con más vocabulario que yo misma; sin embargo, ignoran completamente cómo operativizar recompensas siguiendo programas de reforzamiento, o cómo conocer lo más básico de ergonomía a la hora de desarrollar interfaces o controles de las diferentes mecánicas.

Quizá sea porque el aspecto lúdico y comercial de los videojuegos ha sido siempre el prioritario en el sector, y se deja de lado estudios teóricos. La idea de que los videojuegos son una manera divertida que los niños tienen de perder el tiempo sigue siendo la norma en la sociedad. La aparición de estudios formales y programas académicos relacionados con videojuegos indican que este concepto está cambiando y comienza a valorarse, no sólo como producto, sino como obra artística y culturalmente enriquecedora, además de los posibles beneficios cognitivos y sociales del uso de videojuegos.

El sector de los videojuegos, tanto en sus fases de desarrollo como de comercialización y consumo, podría beneficiarse muchísimo del conocimiento psicológico acumulado hasta hoy con sólo cambiar la percepción que se tiene de cada uno de ellos. Un estudio desde el punto de vista de la psicología podría servir, por ejemplo, para que algunas personas no se sientan culpables por tener juegos de 50 euros que no consiguieron pasarse aparcados en una estantería.

"La idea de que los videojuegos son una manera divertida que los niños tienen de perder el tiempo sigue siendo la norma en la sociedad"

LA FALACIA DEL IDIOMA ORIGINAL

Muchas veces se habla de que los videojuegos son mejores en "idioma original", pero ¿existe de verdad un idioma propio para los personajes de nuestros juegos favoritos?



Texto **Ramón Méndez** | Ilustración **Fran Martínez**

En una época donde todo producto audiovisual tiene a su alcance la posibilidad de hacerse eco hasta en el rincón más remoto del globo, facilitar su comprensión se convierte en un paso necesario si se quiere alcanzar de forma indiscriminada la audiencia potencial susceptible de consumir tales productos. La traducción en forma de doblaje o subtitulado de videojuegos ocupa un lugar central dentro de este planteamiento, por cuanto la del ocio electrónico se ha convertido ya en la más importante industria de cuantas se ofrecen como alternativas de esparcimiento moderno, por delante incluso del cine mismo; y si en este el doblaje se ha convertido ya, en muchas sociedades, en un elemento indispensable para el éxito de sus productos, no lo es menos en lo tocante a videojuegos, sobre todo los actuales, tan cercanos en su forma de narrar historias al propio género cinematográfico.
En países como España, un doblaje oportuno y de calidad puede suponer directamente la frontera entre el éxito masivo o el fracaso económico más estrepitoso de una película en el circuito comercial. Igualmente, el mundo del videojuego, que aspira a beber en muchos sentidos de todo lo que se aplica al del cine, exige hoy día una inversión acorde si se pretende alcanzar un número de ventas que marque la diferencia en el cada día más competitivo mercado del ocio electrónico.

Los propios actores de doblaje no dudan en señalar que, en este sentido, podría decirse que el subtitulado representaría el "mal menor" ante la oscura perspectiva de que un título X vea la luz sin ningún tipo de localización adecuada al mercado destino. Si la obra original no presenta subtítulos y opta normalmente por un elaborado aspecto sonoro para la narración de la historia (al menos en el juego "tipo" de la presente generación de plataformas), recurrir a ellos para su lanzamiento en mercados donde el idioma original no sea lengua franca no es sino una "rebaja" de las pretensiones iniciales y la aceptación de que "algo es mejor que nada", sobre todo a la hora de mantener los estándares de calidad con que el juego de turno fue concebido

(no olvidemos en cualquier caso que, a diferencia del cine, los videojuegos, al igual que el cine de animación, son obras "dobladas" desde su origen, donde los actores prestan su voz a irreales personajes durante la mismísima fase de producción del título, proceso este recreado posteriormente en la adaptación de los diálogos a los distintos idiomas hablados en los mercados susceptibles de recibir el lanzamiento del juego).

Entender un videojuego de cualquier otra manera diferente supone un craso error. No es extraño ver comentarios que aseguran que se prefieren las creaciones en la lengua original con subtítulos en su idioma, pero al ser productos íntegramente digitales, no tienen una lengua de por sí, sino que incluso el considerado inglés o japonés "original" no son sino doblajes para dotar de vida a personajes y universos que carecen de voz propia. Si el subtitulado no es una opción en la concepción del título, y sí lo es el doblaje, de igual forma debería actuarse este hecho en la localización de estos a los distintos mercados. De hecho, aunque no sea habitual, tampoco es especialmente extraño encontrarse con videojuegos que poseen su propia lengua ficticia e inventada. El caso más destacable puede ser el de la franquicia *Panzer Dragoon* de SEGA, que a lo largo de sus cuatro entregas presentaba al usuario infinidad de personajes, secuencias de vídeo, diálogos e incluso canciones en una lengua llamada "panzerense", inexistente en la vida real y que, según comenta la propia compañía desarrolladora, se trata de una mezcla de griego clásico, latín y ruso. En casos como este, ¿qué se debería considerar la lengua original? ¿Acaso no es el propio "panzerense" la lengua que emplean los personajes y que se presenta con subtítulos en japonés? El concepto de lengua original en el mercado de los videojuegos es, por tanto, un concepto bastante difuso.

Por eso mismo, la razón aducida por los puristas en este sentido (mantenerse fieles al espíritu original con que fue creado el producto) no deja de ser una falacia, por cuanto los espectadores/jugadores de los mercados donde el idioma original sea la lengua mayoritaria no deben recurrir a lo que no es sino una forma más de traducción (tan lícita como el doblaje, acertadamente descrita por el recientemente desaparecido, y maestro de doblaje, Salvador Arias como una "traducción sonora y sincrónica"), que "contamina" la concepción misma del juego. Además, afectando a elementos como la inmersión, la comprensión del total de la historia e incluso la faceta jugable del título mismo, por cuanto en ocasiones (de forma similar a como ocurre cuando se conduce y se habla por el móvil) leer subtítulos puede desembocar en un control menor del avatar que nos representa en pantalla.

En un videojuego, el elemento puramente textual en forma de subtítulo no existe como tal, es una ficción asentada en el subconsciente de los usuarios debido a su comprensión del mundo. Un videojuego, como recreación virtual que es, carece de lengua propia y su lengua puede ser cualquiera, ya sea inglés, japonés, español, italiano, griego o "panzerense". Comprender la "lengua original" como la del país de origen en la que se creó el juego es también un error importante, ya que las producciones pueden crearse en España y tener como lengua base el inglés, tal y como se puede ver en casos como el de *Castlevania: Lords of Shadow.* Por no hablar de que los equipos pueden incluir a gente de centenares de países; ¿por qué se considera que el inglés es el idioma original de un juego desarrollado en Alemania con guionista francés? Del mismo modo que *The Witcher 3* habría que jugarlo en polaco, pero ahí de repente todo el mundo prefiere la voz de Geralt en inglés "porque le queda mejor al personaje", dejando de lado el original sin dudar. Misteriosamente, esos usuarios nunca dicen que una voz le queda mejor al personaje en español, francés, italiano o ruso. Siempre son idiomas que más o menos se entiendan, aunque nunca se lleguen a dominar al mismo nivel que las lenguas maternas (salvo que se viva en los países propios de cada lengua).

"En un videojuego, el elemento puramente textual en forma de subtítulo no existe como tal, es una ficción asentada en el subconsciente de los usuarios debido a su comprensión del mundo"

Es por eso que el doblaje en los videojuegos, lejos de estar fuera de lugar como muchos promueven, se convierte en algo tan natural como el propio habla, y que tal y como se ha dicho en diferentes ocasiones, favorece sobremanera la inmersión en el título, el baño de imágenes y la virtualidad del propio usuario que se deja llevar por lo que se le presenta en pantalla. La gran ventaja del doblaje se percibe, sobre todo, en los juegos de acción. Cuando están ocurriendo muchas cosas en pantalla y hay que reaccionar en cuestión de milisegundos a lo que nos dicen otros personajes, supondría una gran distracción tener que parar a leer el texto, apartar la mirada de las amenazas letales que se nos aproximan de las que, precisamente, nos intentan advertir los demás

personajes. En cambio, si el juego está doblado, un grito de aviso será reconocible al momento, se perderá esa frustración de tener que invertir una vida en leer el mensaje y otra en aplicarlo, y la experiencia general de juego se volverá más satisfactoria.

Los retos que debe superar el doblaje no se limitan nunca, bajo ninguna circunstancia, a la propia grabación de las voces para una lengua diferente a la que vamos a llamar original, sino que afecta también al propio idioma de los creadores. No son pocos los casos de doblajes en inglés, incluso de producciones norteamericanas, que no están al nivel, siendo duramente criticados por público y prensa especializada, mientras que el mismo videojuego en otros idiomas, como el español, logran mejores resultados desde el punto de vista técnico. Es una clara muestra más de que la comprensión del mundo del doblaje está rodeada de un halo de irrealidad en el que la comprensión de qué idioma puede utilizarse es una preconcepción errónea con la que hay que romper. Y es que en la era digital todas las lenguas son técnicamente posibles, y concretamente en el mundo de los videojuegos no existe una lengua original, sino más bien la virtualidad de la posibilidad de todas las lenguas.

En este aspecto es justo reconocer que haya gente que siga prefiriendo oír un juego en otro idioma, ya sea por preferencias personales (aprendizaje de alemán, preferencia del inglés o el japonés, etcétera) o porque tiene un entendimiento muy elevado de otro idioma y no le supone ningún problema escucharlo en el supuesto "original". Es innegable que, en algunos casos contados, existe un idioma original. Cuando se nos presenta en pantalla a Willem Dafoe o a Ellen Page, es evidente que ellos están actuando y que ponen su imagen y su voz a ese personaje. Pero a día de hoy, esos casos son los menos dentro del gran espectro de los videojuegos que se lanzan cada año. De hecho, puestos a ser estrictamente correctos, la lengua original debería ser la de la ambientación intrínseca a cada producción. Pongamos por ejemplo la franquicia *Assassin's Creed*: si el juego está ambientado en Francia, el idioma idóneo para el doblaje es el francés; si está en Italia, el italiano; si está en La Habana, el español; y así sucesivamente. Pero cuando se vive, por ejemplo, una historia de ciencia ficción en las profundidades del espacio y hay razas que hablan inglés porque sí, ¿por qué es mejor el inglés que el español en ese caso? ¿No deberían hablar en su propio idioma? Y de usarse esos ficticios traductores universales, ¿no podrían traducir la voz al español igual que al inglés?

Obviamente, ahí entraría el analizar la calidad de la traducción y del doblaje, algo para lo que dependen mil variables que empiezan en la inversión que quiera hacer la desarrolladora en estos elementos. Ese es otro tema a tratar en el futuro, pero es importante romper una lanza a favor de nuestro idioma, que en las mejores condiciones es mucho más rico y profundo que el mal llamado "inglés original" (porque raras veces es el idioma original en el que se gesta un juego). Pero en cualquier caso, independientemente de que el doblaje aporte a la inmersión y a la jugabilidad del propio título (no todo el mundo puede aprender varios idiomas para jugar a sus juegos favoritos en el supuesto "original" o incluso en el más cercano a la inmersión, como comentábamos antes), es justo reconocer que a día de hoy no hay excusa para meter varios idiomas en un mismo disco y que sea el propio usuario el que decida en qué idioma de voces y subtítulos jugar, seleccionados de manera independiente. Pero salvo casos contados, tened en cuenta que ese idioma "original" rara vez existe.







FUMITO UEDA: LA SEMPITERNIDAD COMO AXIOMA

Texto **Nacho Requena Molina** | Fotografía **Carolina Gaona - Gamelab**

Camisa blanca de mangas cortas impoluta. Vaqueros de pitillo. Deportivas más propias de un adolescente que de alguien entrado ya en la adultez pura. Es estética de chaval que va a acceder a la universidad, pero Fumito Ueda (Japón, 1970) hace mucho que salió de ella. Su rostro juvenil, aunque esté cerca de cumplir los cincuenta, es lo que le permite vestir así. Si a cualquiera de los presentes en el marco de la Gamelab se le preguntara "cuál es la edad de Ueda", pocos acertarían –por no decir ninguno–. Ueda es sempiterno, pero no sólo en su físico, sino también en sus ideas, donde reside lo vital.

"Llegué a temer que The Last Guardian no viera la luz, hasta el punto que se me pasó por la cabeza salir del proyecto"



“La verdad es que yo no me reconozco a mí mismo”, explica. “Me cuesta muchísimo definirme, aunque me digan diseñador de videojuegos. Creo que son estos últimos años cuando realmente me reconozco como diseñador”.

Acompañado en todo momento por su traductora, realizar un marcaje al hombre es complicado por una sencilla razón: es una rockstar dentro de la industria de los videojuegos. Sin embargo, esta condición de estrella, de la que él intenta huir y la cual no se reconoce como bien destaca, no le pesa. Habla con soltura ante el micrófono y no rehúye a ninguna de las preguntas de los periodistas que lo entrevistan en una maratoniana jornada de prensa. Tampoco tiene reparos en firmar durante una hora a todos los asistentes que demandan un autógrafo o alguna fotografía para la posteridad. Es una persona cercana y afable, aunque siempre con la distancia prudencial que marca al carácter japonés.

Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Osaka, tiene en *ICO*, *Shadow of the Colossus* y *The Last Guardian* la sagrada trinidad de producciones propias. No obstante, antes de su faceta como diseñador fue animador, un rol que ni él mismo se esperaba ocupar. Entró en los videojuegos de rebote –como se suele decir– y no lo oculta en absoluto. “Empecé como animador porque me destinaron a ese puesto”, expresa. “Mientras trabajaba ahí me surgieron ganas de crear algo mío. Entonces cambié de empresa y tenía ganas de controlar toda la obra en sí. También tenía ganas de hacer divertir a la gente”.

Sus primeros compases en la industria del videojuego tuvieron lugar con *D no Shokutaku: Director's Cut*, aunque donde verdaderamente pudo demostrar su valía fue en *Enemy Zero* para SEGA Saturn, del que guarda un grato recuerdo. “Creo que me sirvió mucho trabajar como animador en él. Nuestros juegos cuentan con un enfoque único, por lo que a veces quiero crear cosas muy determinadas”, subraya. “Gracias a los recursos que aprendí como animador en *Enemy Zero* puedo reflejar mis ideas en imágenes concretas y decidir qué es lo que realmente quiero hacer”.

Cuando en 1997 fichó por Sony Computer Entertainment Japan con tan sólo 27 años, Fumito Ueda tuvo una idea que lo llevaría al estrellato: *ICO*. Quizás en estos tiempos se vea desde otra perspectiva, pero Sony dio carta blanca a Ueda para diseñar su producción, hasta tal punto que el juego no salió hasta finales de 2001. Cuatro años de desarrollo para un diseñador amateur que sólo había trabajado como animador en un juego y como soporte en otro. Eso es confianza.

El videojuego era atípico para la oleada de títulos de acción y deportivos que llenaban las estanterías de las tiendas a comienzos del nuevo siglo. Un crío sin rumbo que encontraba a una chica también a la deriva, todo condimentado por un sistema jugable que no mostraba ningún indicador en pantalla y una





rama de habilidades realmente escasa. Apuesta arriesgada, pero que salió bien gracias al poder visual. “Una imagen vale más que mil palabras”, comenta. “El proceso de creación siempre es difícil. Intento que en lugar de mostrar textos o palabras, lo que aparezca sea lo que visualizo mentalmente. Así fue *ICO* y así sorteo los problemas en el proceso de creación. Apelo a las imágenes para que el resto del equipo entienda qué quiero crear”.

ICO funcionó bien entre la prensa, pero *Shadow of the Colossus* catapultó al estudio de desarrollo a otro plano mediático. Lanzado cuatro años después, la producción cosechó más de dos millones y medio de copias vendidas en las tiendas de todo el mundo para PlayStation 2. La apuesta minimalista se repetía para la ocasión, pero la maestría visual de la que hacía gala estaba muy por encima de lo enseñado en *ICO*. Y Ueda lo sabía: “Cada título que he creado tiene un enfoque distinto, pero no me centro en uno en concreto a la hora de diseñarlos. Hay varios elementos que combino y a partir de ahí creo la armonía”.

Los dieciséis colosos con los que había que acabar encandilaron tanto a crítica especializada como usuarios. Que Sony confiara en el Team ICO para un tercer videojuego no sólo era obligatorio, sino también una necesidad. Y así nació *The Last Guardian*. “Llegué a temer que *The Last Guardian* no viera la luz, hasta el punto que se me pasó por la cabeza salir del proyecto”, explica.

No es fácil hablar de *The Last Guardian*. La producción de este juego duró casi una década y tuvo más altibajos que una etapa reina del Tour de Francia: falta de inversión, cambios en la plataforma de salida, renovación del apartado gráfico, problemas a nivel interno del desarrollo y un largo etcétera que da para un extenso reportaje ya de por sí solo. Sin embargo, el resultado final, más allá de algunos problemas, cuajó tanto entre la prensa especializada como entre el público: un 82 sobre 100 en Metacritic y casi millón y medio de copias vendidas en todo el mundo cuando se redactan estas líneas. Son buenas ventas tomando el dato de manera individual, pero quizás insuficientes cuando el desarrollo ha durado casi diez años. Ueda, en cambio, no comentó nada más sobre este tema: en su entrevista con la revista RollingStone zanjó el asunto.

“Hicimos *ICO* con la esperanza de crear un juego que a mí me gustara jugar. Tuvo una gran respuesta con la crítica, pero no vendió tan bien. Con *Shadow of the Colossus* intenté hacer algo más popular”, subrayó en su momento en la citada entrevista. “Cuando comenzó el desarrollo de *The Last Guardian*, el objetivo era que llegase a PlayStation 3, que aún esperaba arrancar con un buen ritmo de ventas. Por aquel entonces sabíamos que nos dirigíamos a un mercado más pequeño, pero incluso sabiendo que no sería un juego que tendría grandes ventas volvimos a hacer una obra como *ICO*. La intención de gustar a un pequeño grupo de usuarios, pero dejando en ellos una gran impresión”.





A LA HORA DE CREAR

Todos los videojuegos de Fumito Ueda versan sobre contenidos muy similares: las relaciones entre los personajes, la exploración del universo, el anhelo de aquello que se desea volver a tener, etc. Sin embargo, la clave no radica en qué se cuenta, sino en cómo se cuenta. Esta apreciación narrativa es, precisamente, la que destaca el propio Ueda: "En mis obras tratamos tres temas muy parecidos, pero lo que pretendo cuando creo un videojuego es que lo que aparezca en la pantalla, los personajes en general, tengan vida propia". "Busco que el jugador sienta la presencia real de lo que aparece en la pantalla. Y luego que se queden en el corazón. Ese es el fin. Y para lograr eso utilizamos un tipo de comunicación y vemos cómo encaja", incide.

"Soy de la creencia de que la expresión visual tiene que hacerse valer por sí misma. Me explico: que la imagen cuente todo y no haga falta texto", dice. "En mis juegos, por ejemplo, hay lenguajes inventados. La razón es para que nos sintamos reales en ese mundo creado. Tenemos un mundo creado con un lenguaje creado. Luego también descubrimos ciertas ventajas, como que en el proceso de desarrollo es más fácil pulir el juego, así como distribuirlo por todo el mundo al no necesitar localización (risas)".

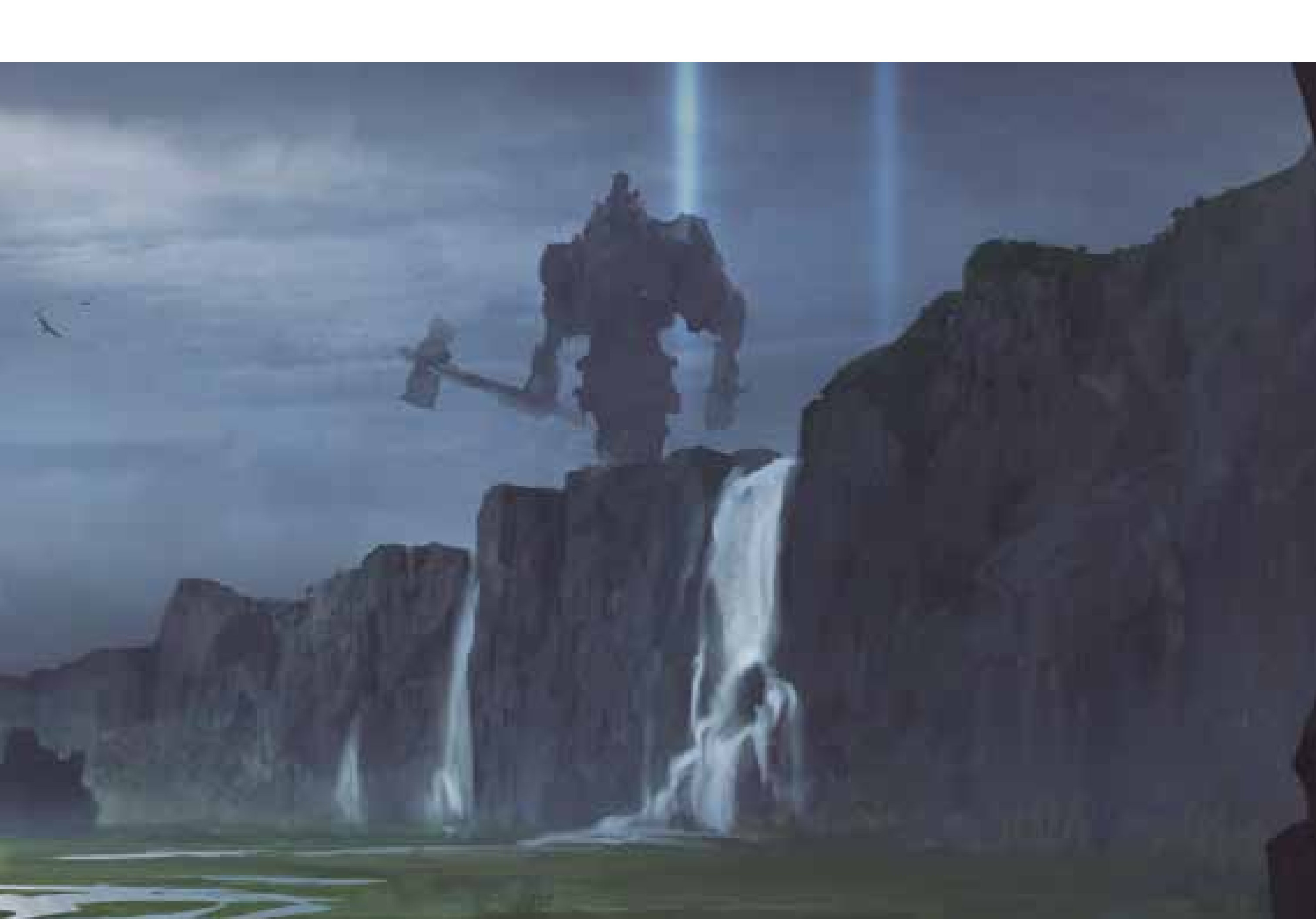
"Antes que nada tenemos que creer que el mundo de la pantalla, aunque sea imaginario, existe de verdad para el jugador. En muchos juegos convencionales la interacción se basa en un 'punto' y en una 'línea', no hay más matices. Yo prefiero pensar que entre ese 'punto' y esa 'línea' hay más capas, más campos", subraya. "Por ejemplo, en mis juegos se puede 'tocar', los personajes se tocan las manos y eso puede no tener finalidad alguna, pero creo una interacción entre el 'punto' y la 'línea' para que sea más real".

Esta importancia de lo visual por encima de lo textual deja una impronta bien delimitada: Fumito Ueda tiene las ideas claras, pero eso no significa que no escuche al equipo; de hecho, considera este feedback como algo primordial. "Doy importancia a lo visual, pero no me empeño en que eso sea lo principal como tal. Dentro de unas opciones elegimos entre todos lo mejor posible, aunque sí que hay cosas donde no puede ceder", implora. "Por ejemplo, en el cine hay directores que controlan todo, hasta el más mínimo detalle: cámara, actores, audio, etc. Otros, en cambio, dejan más espontaneidad y libertad. En los videojuegos tampoco existe un manual para crearlos. Cada director tiene su estilo. Cada uno hace lo que sabe y lo que puede".



El diseñador japonés finaliza la jornada de entrevistas y ponencias con rostro cansado. Arriba, en el hall principal del hotel, le espera un cóctel donde se aglutinan las principales personalidades de la industria del videojuego congregadas en Gamelab. Lejos de parecer baladí, el día concluye con una de esas imágenes curiosas para destacar como anécdota. Raúl Rubio, fundador de Tequila Works y diseñador de *RIME*, es presentado a Fumito Ueda por el compañero David Caballero, de la edición española de GameReactor.

Abrazos, saludos cordiales y muestras de efusividad entre ambos creadores, una conversación que deja uno de esos mensajes para la posteridad por parte de Ueda: "Jugué a *RIME* y me gustó mucho". Raúl Rubio se ruboriza ante la frase expresada y sólo puede dar las gracias más sinceras que uno ha escuchado. Unas declaraciones directas y nobles. Como el padre que alecciona al hijo por el buen derrotero tomado en su aventura llamada vida.







Modificando el guión

Texto **Revista Manual**

11 de septiembre de 2001. El contexto sociopolítico originado tras los atentados terroristas perpetrados en suelo estadounidense provocó una oleada de reacciones, desde la Guerra de Afganistán hasta una política antiterrorista muy férrea que hoy día sigue existiendo. Sin embargo, no sólo modificó el plano geoestratégico internacional, sino también al mundo de la cultura en general.

Las imágenes de los dos aviones comerciales estrellándose en las Torres Gemelas continúan en la retina de millones de personas en todo el mundo. Ante la sensibilidad provocada por las mismas, muchas empresas tuvieron que tener cuidado al sacar sus productos en meses o años venideros si estos tenían como referencia a las dos torres (incluso si podían tener cierta relación con la zona en la que se desarrollaba la acción).

Quizás el caso más recordado sea el de *Spiderman*. El trepamuros de Marvel vio cómo uno de sus tráileres sufría una ardua censura: en uno de los vídeos mostrados como avance se podía visionar a un helicóptero capturado por una telaraña… que colgaba entre los dos edificios. La productora no dudó ni un momento en suprimir toda referencia visual con las Torres Gemelas, pero no fue la única: *Men in Black 2* localizó la escena final en la Estatua de la Libertad en lugar de los edificios, donde originalmente fue concebida; el guión de *The Bourne Identity* sufrió modificaciones por los atentados; incluso *Lilo & Stich* tuvo metraje suprimido, más concretamente una parte donde Stich tomaba un 747 y pilotaba entre los edificios de la ciudad.

El cine tuvo un tijeretazo que da para un texto más amplio, pero los videojuegos, que es el punto que aquí interesa, también. En este plano en particular, es importante destacar una producción que tuvo serios cambios debido a los atentados (y con un escaso margen de maniobra para acometerlos): *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.*

La obra de Hideo Kojima salía al mercado el 12-13 de noviembre en suelo estadounidense, es decir, sólo dos meses después de los fatídicos ataques terroristas. El periodo que se tuvo para limar todas las posibles asperezas fue nimio, pero los nipones estaban acostumbrados a trabajar bajo presión y, sobre todo, muy concienciados con aquellos temas que podían herir la sensibilidad.

Por ejemplo, los desarrolladores suprimieron algunas escenas, como el mostrar la Estatua de la Libertad cuando el Arsenal Gear colisionaba con la isla de Manhattan; el combate contra otro Harrier iba a tener lugar en uno de los puentes de Nueva York, pero se omitió (de hecho, se puede ver en un tráiler); se quitó un cuadro de las Torres Gemelas situado dentro del barco inicial; e incluso tal como explicó Hideo Kojima, y aparece en el libro *Metal Gear Solid: El legado de Big Boss*, se modificó el nombre de Raiden en katakana por su paralelismo con el de Osama bin Laden (Laden: ラーディン; Raiden: ライデン; se optó por la escritura kanji finalmente: 雷電).

Todos estos pequeños detalles, unidos al ya de por sí vuelco que tuvo el guión en su fase incipiente por la tensión que iba creciendo en Oriente Próximo (una parte del juego estaba ubicada en Iraq e Irán), hablan muy bien del equipo de trabajo que poseía Konami en uno de sus apuestas más fuertes para PlayStation 2. Una carrera contrarreloj donde no había dinero en juego, sino la ética y el buen hacer de un grupo comprometido con la tragedia y el dolor.



NIVEL 02





GERALT DE RIVIA, HÉROE... O PROFESIONAL

Si a Geralt de Rivia le preguntaran si eligió ser el héroe de su historia, probablemente el brujo respondería que no. Lo más seguro es que añadiera, entre gruñidos, que no tuvo alternativa. Sin embargo, es altamente factible que el Lobo Blanco ni siquiera se considere un héroe. Él, al contrario de lo que sucede en otros casos, sabe qué es: un profesional. Un profesional con algún que otro momento de lucidez heroica, todo hay que decirlo.

Texto **Cristina Pérez Jiménez** | Ilustración **CD Projekt RED**

Corre el año 1250. Nos enfundamos en las botas de Geralt de Rivia, protagonista de la saga homónima escrita por el autor polaco Andrzej Sapkowski. El paisaje no es especialmente alentador. No os vamos a mentir. El ambiente propio de un mundo de fantasía y magia, que suele estar cubierto por verdes bosques y riachuelos cristalinos, se ve sustituido por pilas de cadáveres, caminos embarrados y grupos de mercenarios pululando de aquí para allá, en busca de nuevos saqueos, nuevas víctimas. Nos encontramos en mitad de una guerra, entre los Reinos del Norte y el oscuro Imperio de Nilfgaard, proveniente del sur, que ansía expandirse.

Y nosotros, como lectores, como jugadores, acompañamos a Geralt de Rivia. El Brujo. Un tipo que, de entrada, bien podría parecer que le daría igual que desollaran vivo a una criatura si a cambio recibe unas cuantas monedas o coronas novigradas. Un tipo a quien el conflicto político le da bastante igual; en principio. No. Lo cierto es que si tuviéramos que elegir un compañero de viaje, en la última persona que pensaríamos sería en Geralt de Rivia. Nadie en su sano juicio se animaría a acompañar al albino cascarrabias de ojos felinos a través de un camino, probablemente, sin retorno. ¿Acaso no resultan más atractivos como camaradas personajes como Frodo, de *El Señor de los Anillos*, o Tanis, de *Dragonlance*? Claro que sí. Así que nos descubrimos como lectores pensando: "¿Y quién es este?", "¿por qué el que se supone protagonista de esta historia en la que me embarco me causa tanto recelo?".

"Quería ser simplemente honrado. No quiero mezclarme en este conflicto. Quiero mantener la neutralidad"





Entonces, lo entendimos: Geralt de Rivia no es el héroe que nuestros prejuicios apuntaban que era. No. Él es un profesional. Un ser que se mueve por su propio código ético forjado a través de los años de entrenamiento en la fortaleza de Kaer Morhen, donde los brujos de la Escuela del Lobo se entrenan hasta convertirse en eso. En profesionales.

Geralt, incluso, podríamos decir que es una víctima del sistema, debido a su calidad de mutante. Un ser repudiado por la misma sociedad que a la vez le necesita para que le libre de los monstruos que acechan en sus pesadillas. Alguien que ha decidido elegir por sí mismo lo que está bien y lo que está mal. Sobrevivir en un mundo donde el ser humano ha quedado corrompido por sus propios pecados y faltas de moralidad y ética.

Una vez que hemos aceptado brujo como animal de compañía, la pregunta que abordamos es la siguiente, ¿puede ser un héroe un profesional?

"El mundo no necesita un héroe. Necesita un profesional"

FORJANDO AL BRUJO

Desde pequeños hemos vivido rodeados de héroes, ¿pero qué es exactamente un héroe? Podríamos definirlos como un elemento que forma parte de un producto cultural, que están construidos en torno a una serie de valores sociales y morales así como éticos, y que ayudan a que los lectores o espectadores lo identifiquen como una figura positiva.

Por supuesto, el hecho de que Geralt trabaje por dinero suele ser una propuesta demasiado realista para lo que estamos acostumbrados. Normalmente, los héroes que tenemos en la cabeza, el estereotipo de figura salvadora, han recibido una importante suma de dinero (como Harry Potter, en el universo creado por J.K. Rowling) y no se han de preocupar por ganar dinero durante su aventura, o bien le mueven unos intereses demasiado altruistas como para preocuparse por esa mezquindad llamada dinero, como sucede en el caso del propio Tanis, de *Dragonlance*. El brujo de Rivia se desmarca en este sentido. Él, al igual que un médico o un policía, cobrará por su trabajo. Si una lamia, un chort, una kikimora o un lechen están amenazando a una aldea, él no moverá un dedo a menos que los buenos campesinos reúnan la suma requerida.

Apuntemos que en la adaptación hecha videojuego del estudio polaco CD Projekt RED, *The Witcher 3: Wild Hunt*, los jugadores pueden incluso regatear a los aldeanos. Se mueren de hambre, están pasando las penurias de la guerra, ¿pero cincuenta por un lobizón? ¡Que sean 100! Tengamos en cuenta, por tanto, que Geralt "no mata por matar". Recordemos que los brujos se rigen por un estricto código de actuación que les impide asesinar a las criaturas por el mero hecho de hacerlo, pero también les exige recibir



–Yo también soy brujo. Yo también libro a la gente de monstruos y problemas monstruosos. Y también lo hago por dinero.
–Hay ciertas diferencias –murmuró Geralt.
–Cierto –Codringher se mostró de acuerdo–. Tú eres un brujo anacrónico y yo un brujo moderno.

una recompensa a cambio de un trabajo realizado. Y cuanta más mejor. "Necesitaba el dinero", señalaba Geralt en *Tiempo de Odio*. Necesita el dinero igual que cualquiera de nosotros.

Por supuesto, a lo largo de la aventura de Geralt de Rivia, tanto en los libros como en los videojuegos, observaremos un desarrollo más que destacable. Sin ir más lejos, durante la saga escrita por Sapkowski, Geralt va en pos de los pasos de Cirilla de Cintra, su hija adoptiva, que ha desaparecido. El brujo inicia entonces un tortuoso viaje para reunirse con ella y evitar, así, que caiga en las garras del Imperio de Nilfgaard o del hechicero Vilgefortz, quienes la quieren para sus propios intereses.

Durante dicha travesía, a la empresa de Geralt se unirán una serie de personajes de lo más extravagantes. Compañeros de armas a los que uno, en ninguna de sus facultades, elegiría para que viajaran junto a él. Milva Barring, la cazadora de Brokilón, el peligroso bosque de las dríadas; Cahir Mawr Dyffryn aep Ceallach, un nilfgaardiano que reniega de sus orígenes; Julián Alfred Pankratz, más conocido como Jaskier, un bardo que apenas puede contener los gritos cuando se entra en una trifulca; Angoulême, la hija bastarda de un noble y ahora ratera del tres al cuarto que se une a la aventura porque simplemente se lo debe a Geralt; y Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy, un vampiro superior, médico, que no bebe sangre y cuenta con 400 años de edad a sus espaldas.

Perdón. ¿Hemos dicho vampiro? Si por un lobizón cobraría 50 coronas, ¿cuál será el precio de la cabeza de un vampiro superior? Aquí pasa algo interesante: Emiel Regis, lejos de ser el monstruo que Geralt espera encontrar en él una vez desenmascara su verdadera identidad, representa la conciencia del brujo en más de una ocasión.





Finalmente, y en contra de todo pronóstico, el brujo Geralt y el vampiro Emiel Regis traban una estrecha amistad. El código de honor del albino queda relegado a un segundo plano y, de pronto, se descubre compartiendo pan y campamento con un peligrosísimo monstruo. La profesionalidad, a veces, deja paso al uso de la razón.

"Aquí no hay monstruos, sólo humanos", dice Geralt en un momento de *The Witcher 3*. Y es cierto que en el juego, en innumerables ocasiones, CD Projekt RED plantea una perspectiva muy multifacética a la hora de abordar una situación. Al igual que un vampiro, por muy vampiro que sea, no merece que le pongan una espada de plata en el cuello, hay humanos que, por muy humanos que sean, merecen más bien el tratamiento de monstruo.

En este sentido, Geralt comprende que no puede luchar contra lo que no lo merece. Además, no bastando con el comportamiento más que correcto que ofrece Regis, el vampiro, para colmo, le ofrece una alternativa para encontrar a Ciri: visitar a los druidas de Caed Dhu. Eso reaviva las esperanzas del brujo para llevar a buen puerto su misión y, al final, acaba doblegándose a que la realidad no se compone por negros o blancos, sino por una escala de grises.

–Es uno de los llamados vampiros superiores. Extraordinariamente peligroso. Si fuera nuestro enemigo, yo también tendría miedo (…). Estoy desesperado, así que quiero probar esta oportunidad, no renuncio a ello. Y por ello acepto su vampírica compañía.

–¿Sólo por ello?

–No. No sólo eso. Él… él se comporta como es debido.

Dicha relación entre Geralt y Regis se extenderá hasta la expansión de *The Witcher 3, Blood and Wine*. En este añadido, la duquesa Anna Henrietta pide al brujo que viaje al ducado de Toussaint para dar muerte a una Bestia que está realizando una serie de asesinatos. Esa Bestia resulta ser un vampiro, Dettlaff van der Eretein, quien, casualmente, es el hermano de sangre de Emiel Regis.

Brujo y vampiro vuelven a tener ante sí un choque de intereses. Como jugador, por supuesto, puedes seguir siendo fiel al código de los brujos. Esto es, ignorar a Regis y dar muerte a Dettlaff por sus crímenes. Sin embargo, también existe la otra cara de la moneda, la que hace que salga a relucir esa faceta heroica de Geralt: se puede perdonar la vida de Dettlaff y permitirle que se marche de Toussaint. Todo tiene su coste, su precio. Nada es gratis en esta vida. Pero CD Projekt RED permite que los jugadores exploren esa otra actitud de Geralt, más razonable, más reflexiva.

No obstante, ahí Geralt no habla en nombre de todos los brujos. No. Nuestro brujo también es un caso particular dentro del gremio. Pero los protagonistas son así. Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* habla del "rito de iniciación del héroe", el camino común de la aventura mitológica. Esto es: todo héroe tiene un camino a seguir. Un proceso de desarrollo que es intrínseco a esta figura y que se repite en múltiples historias, por no decir en su totalidad. Ese camino no es sólo exterior: también en el interior del héroe, en su carácter, se producen cambios gracias a las experiencias que recibe a lo largo de la aventura. Tal vez, si Geralt no hubiera compartido ese bautismo de fuego que es el ir tras los pasos de Ciri con unos compañeros de viaje tan singulares, tan diferentes a todo lo que él ha conocido hasta ese momento, conoceríamos a un Lobo Blanco muy diferente.

SUS INGREDIENTES

El héroe se compone por una serie de elementos que lo hacen distintivo de otros personajes que podemos encontrar en cualquier producto cultural. Y, de igual manera, se ha dicho que los héroes se construyen tomando como premisa una serie de valores y elementos éticos y morales. Nos vamos a permitir nombrar las virtudes caballerescas que Anna Henrietta, gobernante del ducado de Toussaint, menciona en la expansión *Blood and Wine* de *The Witcher 3* (CD Projekt Red, 2015). Consideramos que resumen a la perfección esos ingredientes o piezas del puzle que todo héroe necesita para forjarse como tal: sabiduría, honor, generosidad, compasión y valor.

En principio, cuando pensamos en héroes como Kvothe en *El Nombre del Viento* de Patrick Rothfuss, o Harry Potter en el universo mágico creado por J.K. Rowling, ambos nos encajarían perfectamente en la descripción. Son personajes que, con ayuda de sus habilidades, ingenio, inteligencia y buen hacer, salen adelante en sus dificultades y aventuras. Pero nuestro brujo no es así. Durante ese viaje que Geralt lleva a cabo encontramos que el albino no sólo se muestra malhumorado, arisco, displicente y poco comunicativo con sus compañeros. También, en ese lapso de tiempo, conocemos otro aspecto muy llamativo del brujo: su inseguridad o

debilidad a la hora de afrontar la situación. Su incapacidad para liderar a ese grupo. Su falta de confianza en sí mismo para creerse capaz de llegar hasta Ciri. Podemos señalar, de esta forma, que Geralt no cuenta con ese aspecto heroico que sería propio de un protagonista de estas características. Digamos que, mientras que otros son capaces de sacar fuerza de sus debilidades, el brujo se hunde cada vez más en sí mismo. Ahí radica el valor de que se encuentre rodeado por una compañía que sirve no sólo como punto de apoyo en la aventura, sino como ancla espiritual. En este sentido, también es importante mencionar una escena de *Bautismo de Fuego* donde Geralt prefiere ignorar a una avanzadilla nilfgaardiana que desea cruzar por el puente del Yaruga. Tendrá que ser otro personaje de nuevo –en este caso, Cahir– el que tome las riendas de la situación.

Quizás estamos más acostumbrados al hecho de que sea el protagonista-héroe el que lleve la iniciativa a la hora de ejecutar situaciones de este calibre. No es cuestión de llenar este artículo de ejemplos, pero durante los libros –donde conocemos a un Geralt más huraño– hay múltiples circunstancias en las que el brujo opta, como siempre, por no plantar cara a las cosas.

EL PROFESIONAL

Sin embargo, Geralt no está solo en esto de ser un protagonista un tanto particular. Centrémonos por un momento en Roland, de la saga *La Torre Oscura* de Stephen King, o Rincewind, el mago más cobarde de la literatura fantástica, creado por Terry Pratchett para la saga *Mundodisco*. Ambos pueden servirnos perfectamente de ejemplo para lo que queremos abordar.

“El hombre de negro huía a través del desierto, y el pistolero iba en pos de él”

Así comenzaba la presentación de Roland, el último pistolero. Aunque a lo largo de la saga Roland va a desarrollar otro tipo de características, lo que nos encontramos al principio es una descripción aséptica del protagonista. King nos presenta una persona que, incluso, podría llegar a caernos mal. Alguien cegado por lo que parece su única ambición en la vida: llegar a la Torre Oscura… a costa de todo. Es ese punto el que nos obliga a mirar a Roland con cierta suspicacia a la hora de clasificarlo como un héroe, pero que lo convierte en







un magnífico pistolero que lo da todo por su causa. De nuevo, estamos ante un profesional. Sin embargo, conforme se desarrolle su carácter –una acción de suma importancia para este tipo de personajes, con una profundidad más adulta o, quizás, incluso humana– adquirirá una serie de tintes que nos ayudará a no sólo entenderle, sino, además, aceptarle como el héroe de la historia, de la misma forma que hemos descrito en el caso de Geralt de Rivia.

POR OTRO LADO, EN EL CASO DE RINCEWIND…

En Rincewind no se aprecia tal desarrollo. Siguió siendo el mismo maldito cobarde desde que se le conoció por primera vez. Por así decirlo. En el caso del mago, encontramos un protagonista que la última palabra que se nos ocurriría adjudicarle sería la de "héroe". Sin embargo, y haciendo de abogada del diablo, sí diremos que Rincewind a veces consigue superar esa "sobredosis de terror" y, de alguna u otra manera, se las ingenia para seguir con vida. Tampoco estamos dispuestos a pedirle más. No obstante, Rincewind sigue siendo el protagonista de los libros donde aparece por un motivo que sólo Terry Pratchett sabría explicar. Aun así, nos sirve para dar cuenta de que la figura del héroe no tiene por qué corresponderse siempre con los cánones que estamos acostumbrados a ver –y se le sigue considerando como tal–. Aunque en el caso de Rincewind se puede aceptar cierta discrepancia.

Otro apunte que nos hace ver a Geralt como un héroe atípico, pero como un profesional acérrimo, es que mientras camina por el Velen de *The Witcher 3: Wild Hunt*, los aldeanos no le saludan con alabanzas y muestras de cariño. Más bien, al contrario: se asustan o insultan a Geralt por ser un mutante. Sin embargo, aquí viene la hipocresía de esa sociedad presentada por CD Projekt RED y que también vemos a lo largo de la saga de Sapkowski. Mientras que a la cara le escupen, por detrás colocan anuncios y carteles para que les ayuden a dar muerte a un monstruo.

Sin embargo, como jugador no podemos escapar de lo que el juego tiene marcado: hay que cumplir los contratos porque hace falta para que el personaje pueda fortalecerse. Se trata de un sistema de premios y recompensas o, como menciona Óliver Pérez Latorre en *El Discurso Videolúdico*, de un feedback positivo por parte del juego para que el jugador realice determinadas acciones. Aplicado a *The Witcher 3* y al análisis de Geralt que aquí estamos realizando, este sistema se puede traducir como "si quieres triunfar, tienes que ser un profesional, brujo".

Citando de nuevo a Pérez Latorre, encontramos que el ambiente estructurado por CD Projekt RED en *The Witcher 3* para el jugador-modelo nos lleva a actuar de determinadas formas aunque, como jugadores-espectadores, nos hayamos dado cuenta de que Geralt bien podría apartar la mirada e ignorar a aquellos que le dan un trato irrespetuoso. Sin embargo, no se puede. Porque es el protagonista y el héroe de la historia.

Respondiendo, pues, a la pregunta que ha dado pie a este artículo, digamos que mientras que el código laboral o de gremio que rige a Geralt de Rivia le sirve para que, en determinadas ocasiones, pueda hacerse con el control de la situación y ser ese héroe que todos buscábamos en él, en la mayoría de las circunstancias que le han rodeado desde que le conocimos por los libros, encontramos un brujo que simple y llanamente va buscando solucionar sus propios problemas. Esto entra en contraste con el Geralt que conocemos en la tercera entrega de *The Witcher,* donde ese aspecto huraño o cascarrabias se ve suavizado en pos de conseguir un personaje que, tal vez, encaje mejor en los esquemas de los jugadores.

Gracias a la saga de Sapkowski y a la adaptación de CD Projekt RED tenemos la oportunidad de conocer las dos caras de Geralt: mientras que en los libros sí presenta una inclinación más hacia el profesionalismo, en The Witcher 3 encontramos esa faceta heroica impulsada por las propias normas de juego y narrativa del enfoque creado por el estudio polaco. Sin embargo, lo que hace importante a Geralt de Rivia es que, tal y como nos ha enseñado Sapkowski, es un personaje que se compone por una amplia escala de grises, que a veces lo convierten en héroe y otras en, simplemente, un profesional.

Geralt es, al igual que la vida, muy complejo, y continuamente presenta esa dualidad que genera cariño o animadversión para los lectores o los jugadores. Al fin y al cabo, es un brujo. No tenemos por qué sentirnos cómodos con él, ¿o sí?

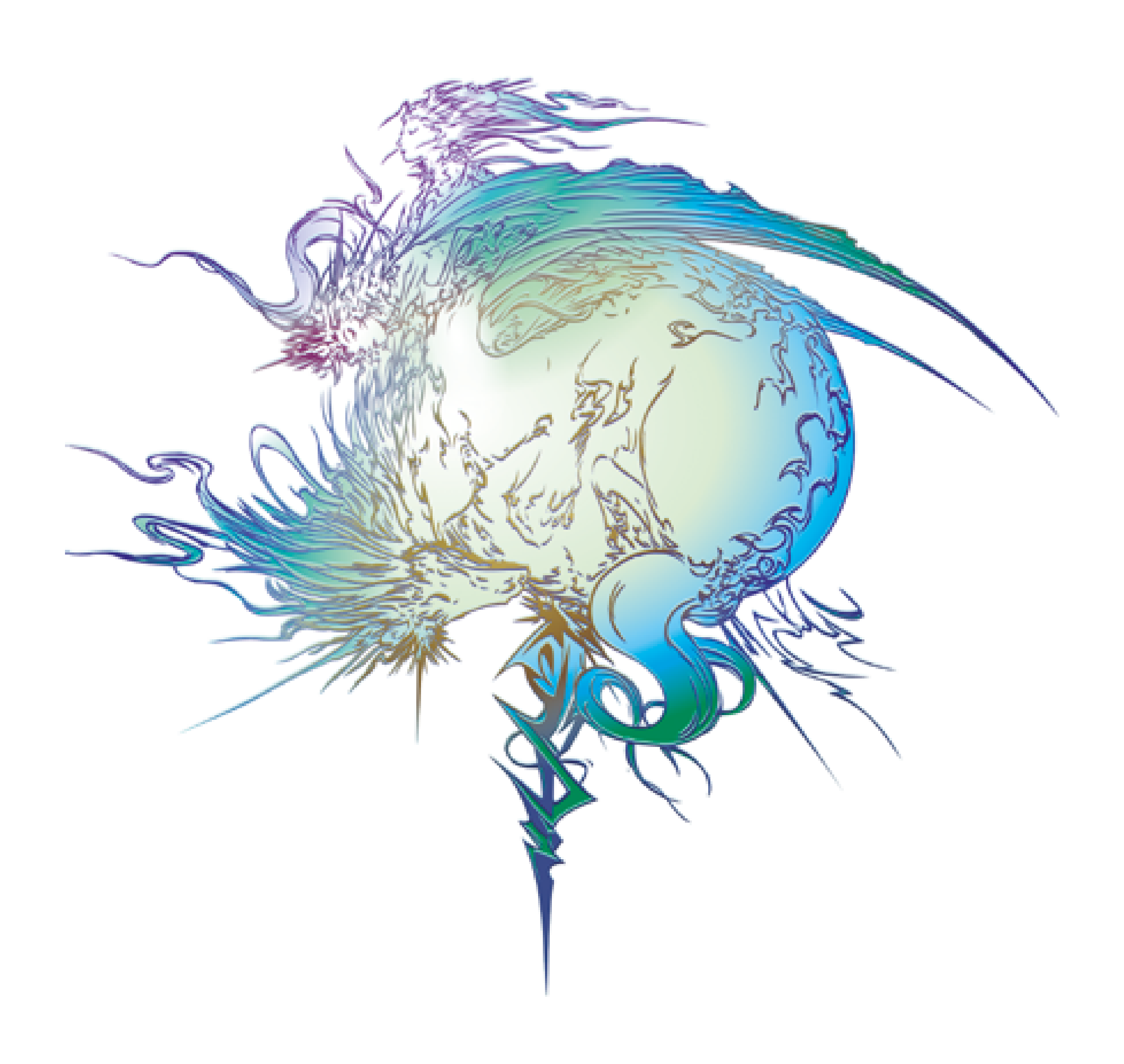
–¡Encontré una compañía! –siguió Geralt, agitando la cabeza–. ¡Compañeros de armas! ¡Un equipo de héroes! Nada, para partirse de risa. Un haceversos con laúd. Una deslenguada y salvaje medio hembra, medio dríada. Un vampiro que ronda los cuatrocientos. Y un puto nilfgaardiano que se empeña en que no es nilfgaardiano.

–Y a la cabeza del equipo un brujo, enfermo por los remordimientos de conciencia, por la impotencia y la incapacidad para tomar decisiones –terminó Regis, sereno–. Cierto, propongo viajar de incógnito para no despertar sensación.



EL FOTÓGRAFO DE FINAL FANTASY

A veces puedes tener una noticia delante de tus narices y no verla porque parece imposible. Ahora con la velocidad de las redes la cosa cambia.



Texto **Enrique García Pérez** | Ilustración **Square Enix**

Lo peor que le puede pasar a una gran compañía de videojuegos a las puertas de un evento del calibre del E3 es que le revienten un anuncio inminente. Quienes acostumbramos a vivir la cobertura de estas citas indiscutibles sabemos que las filtraciones están a la orden del día y pasan hasta en las mejoras casas. Cuando tu trabajo pasa por tantas manos, es inevitable que el entusiasmo pueda a algunos de los eslabones de la cadena y termine yéndose de la lengua.

A veces surgen filtraciones obvias. Otras nos sorprenden demasiado. Algunas incluso huelen a "leak" voluntario de la desarrolladora o distribuidora para levantar expectación. Todo vale cuando la carrera del marketing se puede abonar directamente desde los foros y las redes sociales, más en el momento actual. Pero antaño, cuando Twitter no existía y Facebook seguía siendo una red social alejada de los medios de comunicación, las cosas eran diferentes.

Con un ritmo de publicación más pausado y unas conexiones a la red para enviar informaciones que sólo se conseguían en las salas de prensa y en los hoteles tras largas jornadas de trabajo, enviar a España una última hora no era tan inmediato como mandar un tweet. Ni tampoco tan acelerado. La vorágine informativa estaba ahí, presente y candente sobre los periodistas, pero seguía un tempo diferente. Era otra forma de contar historias alejada de los directos.

En 2008 visité por primera vez la feria de Los Ángeles en la cobertura realizada para MeriStation en compañía de Nacho Ortiz. Y ahí aprendí que cualquier historia, por increíble que pareciera, merecía ser escuchada. Ocurrió en la conferencia de prensa de Microsoft. La empresa de Redmond estaba cogiendo la delantera a PS3 con Xbox 360 y preparaba un E3 imposible donde iba a jugar todas sus cartas para derrotar al rival.

Sentados y a la espera del comienzo de la conferencia, un señor de metro noventa, bien ataviado con sus enseres fotográficos, cruzó la fila de delante. Antes de sentarse, volvió su gesto con simpatía y pronunció una pregunta imposible: "Aquí es donde se presenta el *Final Fantasy* para Xbox, ¿verdad?". Aquella cuestión nos despertó una tremenda sonrisa. La saga de Square Enix llevaba desde finales de los noventa vinculada a PlayStation. Era imposible. Aquel buen hombre estaba confundido.

Tal y como vino se fue, bajó bancadas para tomar mejores fotografías y le perdimos de vista. Olvidamos aquellas palabras y asumimos que se trató de un despiste. Probablemente se refería a algo relacionado con Hironobu Sakaguchi, padre de la saga de rol que tenía muy buen trato con Microsoft gracias a *Blue Dragon* y *Lost Odyssey*. Un error sin importancia. Seguimos a lo nuestro.

Pero en el tramo final de la conferencia de prensa, cuando apenas quedaban segundos para su finalización, el expresidente de Square Enix, Yoichi Wada, se guardó un as sobre la manga. Ahí estaba, como anticipó el fotógrafo anónimo, el *Final Fantasy* de Xbox 360. *Final Fantasy XIII* dejaba de ser exclusivo de PS3 para pasarse a multiplataforma. Sucedía lo increíble.

En aquel instante de risa, de lo que creíamos como una simple confusión inocente, podíamos haber sacado una exclusiva de gran calibre. De suceder hoy, al instante se estaría usando la red social del pajarito para lanzar al aire el cotilleo antes de que se hiciera oficial, pero en 2008 todavía estábamos lejos de la inmediatez actual de las redes sociales. O quizás éramos más inocentes.

"En aquel instante de risa, de lo que creíamos como una simple confusión inocente, podíamos haber sacado una exclusiva de gran calibre"



LA UTOPÍA DE UNA SOCIEDAD DISTÓPICA

La distopía de la saga Bioshock, creada por el genial Ken Levine, está más cerca de la realidad de lo que nos pensamos. El comportamiento humano está perfectamente reflejado en esta brutal epopeya que nos llevará de lo más profundo del océano hasta las alturas, más allá de las nubes.

Texto **Alejandra Pernías** | Ilustración **Irrational Games**

Irrational Games, de la mano de la experiencia y el buen gusto de Ken Levine, ha conseguido traernos dos de los mejores juegos de la pasada generación. *BioShock* y *BioShock Infinite* son dos títulos muy bien diseñados, con unas mecánicas y una ambientación sublime. Pero en los últimos años no todo es gameplay en los videojuegos, la historia y lo que podemos exprimir de ella es uno de los principales atractivos de este tipo de entretenimiento.

BioShock, la primera entrega de la franquicia estrenada en el año 2007, nos muestra la utopía de una idea que acaba peor que mal. La imponente ciudad submarina de Rapture, situada en el Atlántico Norte, es el fruto de una idea de libertad en la mente de Andrew Ryan, fundador de esta urbe subacuática. El proyecto fue concebido como un lugar en el que escapar de los conflictos políticos y sociales del mundo que conocemos. Rapture fue fundada en 1946 en un intento por escapar del desastre que la Segunda Guerra Mundial había sembrado en el planeta. Lo que no fueron capaces de adivinar todos los que se unieron al proyecto es que Rapture iba a ser otro enorme Holocausto.

Andrew Ryan tenía una visión muy clara, Rapture era un lugar que funcionaría sin creencias religiosas y sin un sistema político y económico bien definidos. Este método responde al término de "quebrada" en el que todos los individuos de libre pensamiento conviven fuera de las leyes sociales de la superficie. En la inauguración de la ciudad ya se impuso el primer método discriminatorio, se reclutaron ciudadanos elegidos a dedo, lo mejor de lo mejor, científicos, filósofos, escritores. Ninguno sabía lo que les esperaba. La libertad ya había comenzado a extinguirse.

La idea de libertad de la ciudad se mantuvo durante unos pocos años de aparente prosperidad hasta que la "quebrada" se quebró. Se empezó a hacer evidente la brecha entre ricos y pobres, la discriminación y algunos de los ciudadanos terminaron por evadirse de sus problemas con la propia droga de la libertad, el ADAM. Esta sustancia, que mejoraba algunas capacidades humanas y creaba adicción por la que llegarían a matarse entre ellos, era uno de los productos más codiciados en la ciudad. La necesidad y la desesperación hicieron mella en un sistema de libertades desequilibrado que no pudo hundirse porque ya estaba enterrado.

La libertad es algo precioso pero cuando el poder y la codicia entran en el juego los valores son los que quedan oprimidos. Andrew Ryan cayó más profundo que Rapture. Este primer título de la saga tiene un fuerte mensaje y una historia en la que perderse, dedicarle más de dos partidas es vital para profundizar en la historia de esta maravilla y comprender algunos de los factores que llevaron al fundador y a su idilio a la perdición más absoluta. La libertad de la que presumía Ryan no era tal, ni se le acercaba.

En la otra cara de la moneda nos encontramos con *BioShock Infinite*, lanzado en el año 2013 el regreso de la franquicia nos presentaba una ambientación muy diferente. Dejamos las profundidades para elevarnos hasta lo más alto y pasear por la ciudad de las nubes, Columbia. En esta ocasión topamos con una sociedad idílica y perfecta a la que se le cae la careta. El fanatismo religioso, el ultranacionalismo, la opresión y la discriminación social están perfectamente ocultas bajo el manto de Zachary Hale Comstock, el líder de los Fundadores. En un determinado momento este sistema social no puede mantenerse más y acaba cayendo en picado, esto desencadena una guerra civil contra los Vox Populi liderados por Daisy Fitzoy.

Una vez más un sistema que parecía perfecto, aunque fuera todo un teatro cargado de poder y obsesión por el control, se quebró sin remedio. Guerras civiles, adoctrinamiento y xenofobia conformaban un estilo de vida en el que pocos salían beneficiados.

El ideario de la saga *BioShock* va más mucho más allá del videojuego. Ofrece contextos políticos y sociales que podemos palpar en la actualidad. En muchas ocasiones esta forma de entretenimiento deja a un lado la ciencia ficción, la fantasía o las cosas imposibles para que nos sumerjamos en una realidad que tenemos a pie de calle. Los videojuegos son un medio con el que aprender y reflexionar a pesar de que muchos se empeñen en que son todo lo contrario.


GAME
GAME

Sam Lake

Texto **Nacho Requena Molina** | Fotografía **Daniel Figares Suárez**

"Siempre digo que prefiero que a la gente le espante mi juego antes que dejarle frío o indiferente"

Sami Järvi (Finlandia, 1970), más conocido por su nombre artístico, Sam Lake, es un tipo bastante peculiar. Su férrea apariencia, cercana al semblante arquetipo escandinavo, esconde a una persona afable, simpática y bonachona. Una figura que no duda en pedir más tiempo para seguir respondiendo las preguntas que se le realizan durante esta entrevista por una simple razón: disfruta a la hora de hablar sobre videojuegos.

Su cara se utilizó como reclamo publicitario para el primer *Max Payne*, una producción que pasó a la historia por conjugar con sabiduría un maduro guión en un género tan prosaico en ocasiones como es el de la acción. Una mezcla explosiva, condimentada con analgésicos, que escribió él solo y de la que no duda en mirar con la añoranza propia del pasado. "En *Max Payne* era el único escritor en la empresa. Era un equipo pequeño, pero poco a poco fuimos teniendo más escritores. En *Quantum Break*, por ejemplo, ya éramos tres escritores a tiempo completo", subraya antes de matizar el cambio que sufre su estudio en estos momentos. "Ahora, de hecho, tenemos un perfil llamado diseñadores narrativos, y cada vez tenemos más roles dedicados a contar historias, esas que necesitas para títulos más grandes. Hay mucha gente con talento y ambición, con diferentes puntos de vista, y para hacer un juego necesitas un equipo. Hay que sentarse juntos y confrontar perspectivas, trabajar codo con codo. Esa experiencia global da un resultado final. Es algo estimulante. Después de 21 años trabajando en esto, incluso hoy sigo aprendiendo de todos esos puntos de vista. Yo sigo siendo "el de las historias", es cierto, y siempre intento meterlas, pero también intento acomodar las exigencias de los demás. Hay que establecer un proceso para ver si se puede introducir ese gameplay dentro de la historia. Que sea divertido para el juego y que encaje en el guión".

Tener a más personas contando historias no significa que estas sean mejores. No existe una ecuación matemática para que siempre salga un resultado perfecto, pero sí hay una serie de reglas no dictadas que arranca con un denominador común: la ambición. "El nivel de las historias está subiendo, pero todo es culpa de la ambición por hacer las cosas mejores de lo que ya son", sentencia. "Crear una historia es un proceso largo que parte de una idea. Pero las ideas son baratas y por sí solas no valen nada, hay que refinarlas para que todo el equipo se entusiasme, es decir, hay que trabajar mucho para que luego se materialicen en algo bueno. Al fin y al cabo, ideas siempre vas a tener".



Cómo es el día a día de Sam Lake.
Desde el punto de vista de trabajo debo decir que mis tareas cambian mucho. Todo depende de la parte en la que nos encontremos en cada proyecto. A mí me encanta la parte incipiente, esa en la que damos vuelta a las ideas, cuando queremos dar forma a algo que se nos ha ocurrido; luego llega la parte del medio, que es la parte del trabajo puro y duro; y luego ya llegamos a la fase final, quizás la más emocionante. Tienes que ajustar los últimos detalles y es también uno de mis momentos preferidos. Pero, bueno, mi vida cambia mucho dependiendo del punto en el que me encuentre.

Historias que nacen desde ideas, ¿la de *Max Payne* fue la venganza?
Si miramos atrás podemos ver que todos los juegos de Remedy están centrados en los personajes, incluso esto ya nos lo dice el propio nombre del videojuego, como puede ser *Max Payne* o *Alan Wake*. *Quantum Break* sí es un poco distinto porque hay más personajes, pero en todos son muy importantes los conflictos internos de los personajes.

La naturaleza del personaje.
Esto tiene mucho más interés para mí que el propio conflicto externo. Trato de llevar al centro de los videojuegos estos problemas de los personajes. Tiene que ser algo que sea muy personal, que les toque muy de cerca. A partir de ahí, esa siempre va a ser la fuente de la que beba el resto. Creo que la familia es una de las cosas más personales que hay, por eso nuestras historias siempre se centran mucho en ellas. Familias que han recibido amenazas, familias que están a punto de romperse, otras que ya se han roto… Max Payne es un personaje que está alejado de la suya, se la han quitado; Alan Wake ve cómo amenazan con acabar con su matrimonio; y en *Quantum Break* tenemos a Jack, protagonista de la historia, al que sólo le queda un hermano, y aunque la historia parece un poco conflictiva al comienzo, luego vemos que su hermano siempre ha estado pensando en Jack y por tanto quiere salvar la relación. El argumento siempre va ligado a la familia.

EL CAPULLO DESDE EL QUE BROTA LA FLOR

Toda buena historia parte de una premisa, pero esta a su vez nace de una serie de inspiraciones reales que van conformando un background en la mente del escritor. Para Lake, su material de aprendizaje es la cultura en el sentido más amplio, desde un libro hasta un cómic pasando por una serie de televisión. Adora la literatura posmoderna y se declara ferviente seguidor de Paul Auster o Mark Z. Danielewski, aunque reconoce que su corazón está ocupando por *Twin Peaks* en estos instantes. Entre todos conforman una simbiosis de la que aprende cada día para así edificar un potente transmedia en sus juegos.

"Diría que es una parte esencial de la forma de ser de Remedy. Reconciliar o agrupar distintos medios y experimentar con ellos", explica. "En *Max Payne*, por ejemplo, era complejo recrear las escenas más duras, así que buscamos otros métodos como los cómics. Me encanta leerlos, nos inspiramos en ellos y nos parecía una manera muy buena de contar más historia. Ha sido siempre la filosofía durante todos estos años, integrar otros marcos y elementos: en *Max Payne* eran los cómics; en *Alan Wake* fueron capítulos de una novela; y en *Quantum Break*, el modelo de una serie de televisión". Para el guionista finlandés, la escritura post mortem es un medio, una oportunidad para contar historias. El mejor ejemplo lo pone *Max Payne*, donde tenemos pequeños programas de televisión que acompañan al guión. "En el segundo juego lo exageramos (risas). Siempre sentí que teníamos unos personajes principales muy fuertes, y que la experiencia en conjunto era más adecuada. Me gustó cómo Max Payne contaba su viaje, el transcurso del personaje o la percepción que tenía de sí mismo. Contamos la historia por capas, metiendo estos metamensajes no sólo en la historia principal, sino de todas las formas posibles; aunque a veces el jugador se podía dejar algo".

Estos metamensajes también estuvieron presentes en *Alan Wake* y en *Quantum Break*, este último con una gran diversidad de opiniones que considera positivas. "Pudimos hacer las cosas mejor", argumenta. "Supongo que cualquier creativo quiere que su creación llegue a tanta gente como sea posible, pero siempre digo que prefiero que a la gente le espante mi juego antes que dejarle frío o indiferente. Una respuesta contundente de una parte u otra, eso sería misión conseguida".





Se ve que *Max Payne* guarda un lugar especial, ¿estoy hablando con él?
Así es (risas).

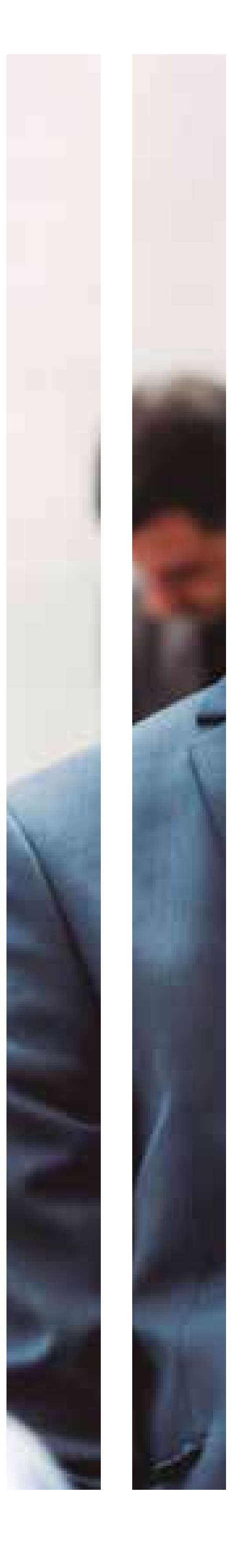
Han pasado 20 años casi desde su lanzamiento, ¿qué siente cuando mira atrás y lo ve?
Tengo sentimientos muy positivos. De hecho, la versión original siempre ha tenido un lugar muy especial en mi corazón porque fue el primer juego narrativo. Y también porque fue el primer juego de estas características que fue un gran proyecto. De algún modo podríamos decir que es como tu primer hijo. Por eso tiene un significado muy especial para mí desde muchos puntos de vista. De hecho, y si pensamos sobre el juego ahora, creo que ha sido el mayor éxito de Remedy. Todo surgió de una oleada de creadores jóvenes que tenía una energía imparable y una gran ambición. Así surgió el proyecto.

Hubo un elemento diferenciador que marcó a la obra, ¿cuál diría?
Si nos fijamos en las producciones de acción en líneas generales, en aquella época no había muchos juegos de este género que contaran con un personaje complejo y con una historia profunda. Sin embargo, la gente quería ese tipo de juego. Creo que ese fue un aspecto muy importante. Por otra parte, fuimos capaces de crear una experiencia en la que la historia era un punto muy importante para crear el ambiente de la obra, es decir, el tono. De hecho, te diría que Remedy siempre se ha decantado mucho por las escenas con cierto carácter cinematográfico. Sí, también hay interacción, es cierto, pero sí que es verdad que se ha inspirado en el hard-boiled o en las películas de acción de Hong Kong; o las películas de acción en general, que siempre han tenido un gran público. La gente pensaba que era genial ver estas películas y nosotros les dimos la oportunidad de jugar a estas películas.

Pensé que me diría también el bullet time. Hablando de este, y con sinceridad, ¿lo tomaron prestado de *Matrix*?
Bueno, no como tal. Petri Järvilehto, uno de los diseñadores principales de *Max Payne*, era un gran fan de las películas de acción chinas, del estilo de John Wood. Se sintió tan cautivado por el concepto de bullet time que aparecía en las mismas que decidió adoptarlo e introducirlo como una mecánica de juego. Te diría, por tanto, que la inspiración de *Matrix* fue exactamente la misma que la del juego: las películas de acción de Hong Kong. No fuimos nosotros quienes nos inspiramos en *Matrix*, sino que ambos encontramos la inspiración en la misma fuente. De hecho, cuando nosotros ya habíamos avanzado mucho en la creación de *Max Payne*, fue cuando salió la primera de *Matrix*. Ahí pensamos: “Hemos tenido muchísima suerte”. Imagínate, era la campaña publicitaria más cara con la que jamás podríamos haber soñado. Y fue muy positivo para llegar al púbico occidental, ya que hasta la fecha las películas de acción de Hong Kong eran para un nicho muy cerrado. *Matrix* consiguió abrir las puertas a un público más amplio, el mismo que quedó enamorado del concepto de bullet time. Al cabo de año y medio largo salió *Max Payne* y dábamos una nueva




GAME





posibilidad: la gente no sólo podía ver esta película, sino también jugar a este concepto. Creo que es muy importante que en todo proyecto haya ese punto de suerte. O también podríamos decir que no fue todo suerte, sino que en un momento determinado hubo una fuente de inspiración que sirvió a mucha gente. No obstante, te confirmo que sí tomamos inspiración de la película en un punto en concreto: la lucha que hay en el vestíbulo. Pero no fue la película la que dio origen al concepto de bullet time.

Pregunta complicada: dígame un momento del desarrollo con el que se quede.
Sí que es muy complicada (risas y unos segundos de pausa). Diría que fue ver cómo la historia se hacía realidad, se estaba materializando y tomando forma. Y no me refiero al final del proyecto, sino más bien al momento donde vimos que todos los elementos empezaban a cuadrar. Cuando tuvimos a James McCaffrey como voz principal del protagonista; cuando tuvimos todo el material narrativo; cuando ya estaba hecho el arte de la novela gráfica. En líneas generales, el mejor momento fue ver cómo se materializaba una idea.

Un apretón de manos y una última pregunta relacionada con *Alan Wake 2*. Si Max Payne esquiva balas con una facilidad pasmosa, Sam hace lo propio con esta cuestión: "No estamos desarrollando *Alan Wake 2*… pero no pierdo la esperanza". La respuesta de Schrödinger. Toca soñar.


QUANTUM BREAK
XBOX 360
ALAN
PlayStation.2
MAX PAYNE
MAX PAYNE
GAME

MOMODORA: NACIMIENTO, CÉNIT Y OCASO DE UNA SAGA

En 2015 se publicó el primer videojuego de Momodora, una saga que nació como homenaje a las obras clásica que inspiraron a Rdein, autor de la franquicia. La serie y su desarrollador evolucionaban al unísono, retroalimentándose el uno al otro, sin embargo todo se vino abajo tras la cuarta entrega de la saga. Una vez alcanzado su pico cualitativo, Momodora comenzó a ganar popularidad entre nuevos públicos que fueron constriñendo poco a poco la libertad creativa de su autor.

Texto **Manu Delgado Osuna** | Ilustración **Bombservice**

¿Qué es *Momodora*? Podríamos decir que es una carta de amor dedicada a *Cave Story* y *Mega Man*, los juegos en los que se inspira. Al menos así es como definía Rdein la saga de videojuegos que él mismo –primero solo, posteriormente junto a tres creadores más con los que formó el estudio indie Bombservice– ha ido moldeando poco a poco a lo largo de los años; en esas palabras con las que el autor define su primera obra casi se puede atisbar ese brillo lacrimoso que aparece en las pupilas de una madre cuando habla orgullosa de los logros de su hijo. No es para menos. Con su primer videojuego, Rdein consiguió sentar las bases de una serie de pequeñas piezas que han ido ganando empaque hasta convertirse en un videojuego con entidad propia, dejando a un lado la categoría de homenaje.

Cada videojuego de la saga *Momodora* utiliza las mecánicas tradicionales de los metroidvania para contar la historia de un personaje –uno diferente en cada entrega– que se debe adentrar en un mundo desconocido, hostil, con la intención de salvar a su tierra natal de un mal acechante. En cierto modo esta premisa sirve como metáfora para la vida del propio creador de la saga, quien decidió introducirse por su cuenta y riesgo en el desarrollo de videojuegos –mundo hostil donde los haya– simplemente porque le gustaba jugar. Quería ser partícipe de ese proceso creativo y comenzó como muchos otros hacen: imitando lo que ven. El primer título de la serie es torpe y poco innovador, un videojuego propio de alguien que está aprendiendo a desarrollar; se trata de un action-plataformer en dos dimensiones dibujado con píxeles rugosos de bordes cortantes. Hay muchos juegos así.

Momodora I –publicado en 2015– está creado utilizando Game Maker y se le ven las costuras por todas partes, algo lógico teniendo en cuenta que es uno de los primeros juegos completos de Rdein. Sin embargo, y a pesar de eso, en esta primera entrega hay ciertos destellos que dejan vislumbrar unos valores de producción que le hacen destacar por encima del resto de títulos del estilo. *Momodora I* cuenta con un tono peculiarmente pausado, parsimonioso, huyendo del frenetismo que suele acompañar a este género, dejándose embaucar por la elaborada ambientación de su universo. En este juego se anticipa lo que puede ser una gran obra, aunque la saga no llegará a su cénit hasta la cuarta entrega. Hasta entonces Rdein se dedica a aprender, a girar alrededor de una fórmula como el cocinero que se obsesiona con el porcentaje de sal de una receta, como el dibujante al que el sol sorprende con el escritorio lleno de papeles arrugados, como el escritor que borra y reescribe la misma frase una y otra vez en un documento en blanco.

Poco a poco Rdein va explorándose a sí mismo utilizando la saga como excusa para ello. Va empujando los límites de su zona de confort como desarrollador; en *Momodora II* las mecánicas apenas cambian, pero el mundo experimenta una apertura con la que desecha la linealidad de la primera entrega. Ahora el jugador puede explorar diversos caminos y construir una narrativa propia con ellos. Es importante comprender que el segundo juego de la saga no es una simple continuación del primero, sino que además de estar más pulido, busca innovar en aspectos formales en los que no era necesario indagar; el autor podría haberse conformado con hacer una secuela directa que simplemente mejorase las carencias que presentaba *Momodora I*, pero en un alarde de autosuperación quiso buscar la forma de hacerla diferente, de ponerse metas que le ayudasen a prosperar como creador.

Fue ese espíritu ambicioso el que le llevó a trabajar en *Momodora III*. La tercera entrega de la saga vuelve a sufrir una reestructuración con la que retoma la linealidad del primer videojuego; Rdein adapta la historia que quiere contar a la técnica narrativa que considera oportuna sin ningún tipo de temor a que se considere un paso atrás en la serie. De hecho no lo es. Aunque parezca un impasse creativo, *Momodora III* mejora muchos de los aspectos negativos de los dos primeros capítulos, sentando ciertas características básicas de la saga al tiempo que se descartan otras prácticas menos recomendables. Es este el primer videojuego que lanza con la ayuda de Hernan, PKBT y notoriusKnave,

los otros tres integrantes del estudio Bombservice. Es también el primer videojuego de la saga que se lanza en Steam con un precio cerrado: las dos primeras entregas de *Momodora* se podían descargar gratuitamente desde itch.io, con la posibilidad de pagar una cifra personalizada como símbolo de apoyo a los autores.

En mitad de este proceso de profesionalización el estudio se decide por comenzar a desarrollar un nuevo capítulo de *Momodora*. Esta cuarta entrega funciona como una especie de redención, una obra que sirve al autor para reimaginar la saga desde un punto de vista más experimentado. Echa la vista atrás y aplica todo lo que ha aprendido en los tres primeros episodios. No es casualidad que *Momodora: Reverie Under the Moonlight* sea una precuela; es una forma de recapacitar, de poner el contador a cero. Basta con ver una imagen del juego para percatarse de que se está ante una obra mucho más pulida que el resto, pero no es sino a la hora de ponerse a los mandos cuando de verdad se nota el proceso de aprendizaje por el que ha pasado el estudio al completo. *Momodora: Reverie Under the Moonlight* es el culmen de la saga. Sony y Microsoft no dejan pasar la oportunidad de tener este indie en su catálogo, así que el cuarto videojuego de la serie creada por Rdein llega a los catálogos digitales de PlayStation 4 y Xbox One después de haber pasado unas semanas haciendo caja en las diferentes plataformas de venta de videojuegos online para PC.

Buena parte del público comienza a conocer la saga *Momodora* a raíz del lanzamiento de esta nueva entrega, la primera de la serie que no cuenta con una numeración explícita en su título. Esto no es casual. *Momodora: Reverie Under the Moonlight* es la puerta de entrada a una saga a la que es difícil acceder cronológicamente, por lo que no necesita más barreras; un número cuatro asusta al novato, y aquel jugador que quiera interesarse por el lore del universo de *Momodora* siempre puede echarle valor y visitar los primeros episodios. Buena jugada. Lanzar la cuarta entrega como precuela haciendo las veces de reboot consiguió hacer que *Momodora* entrase en los carriles de producción y consumo de masas, atrayendo las miradas de un amplio espectro de jugadores. Para las arcas del estudio esto fue sin duda una buena noticia, pero en cierto modo la mayor exposición cohibió la libertad creativa del estudio.



Tras el éxito de *Momodora: Reverie Under the Moonlight*, el siguiente paso lógico era crear un nuevo videojuego. Un buen día Rdein compartió en Twitter un pequeño tráiler de la jugabilidad de una nueva entrega de su saga, llamada provisionalmente *Momodora V*. Para sorpresa de muchos, este capítulo abandonaba el tradicional diseño en dos dimensiones y apostaba por el 3D; los que conocían a Rdein sabían de su ambición creativa y entendían, en cierto modo, esta nueva vuelta de tuerca, pero otros usuarios creían que el autor había firmado una especie de acuerdo tácito con ellos por el que se comprometía a seguir produciendo obras similares a la anterior. La ola de odio digital se cebó con Rdein. Acusaban al autor de haber creado una porquería de juego que no estaba a la altura de *Momodora: Reverie Under the Moonlight*. De poco sirvió que el autor explicase que el vídeo que había enseñado se trataba de un simple prototipo en el que estaba trabajando, que ni siquiera el juego final tenía por qué ser así. Las críticas continuaron y Rdein terminó anunciando el cese del desarrollo de la nueva entrega de la saga *Momodora*.

Ahora el creador trabaja en otro proyecto sin relación directa con la saga por la que se le reconoce. Su libertad creativa ha sido cohibida por una serie de personas que consideraban que *Momodora* no se merecía tener una entrega que no fuera en dos dimensiones y el autor ha tenido que claudicar con esos pensamientos, a pesar de que ha llegado a reconocer que como creador estaba interesado por experimentar con las tres dimensiones. ¿Cómo es posible que sean los propios fans los que frenen el progreso creativo de una saga que supuestamente admiran? ¿Habría evolucionado *Momodora* de la forma en la que lo ha hecho si esta intervención del público se hubiera producido antes? ¿Hasta qué punto llega la libertad creativa de los desarrolladores independientes?



Oh, Black Navidad

Texto **Revista Manual**

Cuando Xbox 360 y PlayStation 3 ya estaban asomando la patita por la puerta para presentarse con honores en sociedad, PlayStation 2 estaba a punto de perder una supremacía absoluta. La consola de Sony se convirtió en la más vendida no sólo de su generación, sino de toda la historia de este entretenimiento que encandila a millones de personas en todo el mundo (además de ser la que más títulos tiene publicado). PlayStation 2 y Xbox agonizaban en cuanto a grandes producciones, no cabe duda, pero todavía tenían una última sorpresa en el tintero: *Black*. Desarrollado por Criterion Games y publicado por Electronic Arts, este first person shooter tuvo una notable recepción en la prensa especializada, mientras que en el plano mercadotécnico superó el millón de copias vendidas entre ambas plataformas.

Son buenos números para una época donde los costes de desarrollo no eran tan desorbitados como en la actualidad. Además, y aquí radica lo importante, *Black* fue un nombre perfecto para el juego: la producción fue oscura y un auténtico caos, llena de problemas y contratiempos. A día de hoy, sus creadores todavía siguen dando gracias a los astros de que saliera tan bien.

Criterion venía de parir *Burnout 3*, uno de los mejores videojuegos de conducción que se tuvo durante la década pasada. Millones de copias vendidas que se potenciaron con la salida de *Burnout: Revenge*. Sin embargo, de manera casi paralela se estaba desarrollando *Black*, es decir, un género totalmente opuesto y con el que el estudio apenas tenía experiencia. Un salto al vacío que podía salir muy mal… y salió.

En cuanto *Burnout: Revenge* terminó su producción, todo el estudio se puso al frente del FPS para que llegara de la mejor manera posible al mercado. Los tiempos, en cambio, decían lo contrario. Alex Ward, antiguo mandamás de Criterion, se llegó a sincerar una vez con los compañeros de RetroGamer (número 21, edición española) sin ningún tipo de rubor.

“Fue difícil. De *Burnout 3* pasamos directamente a *Revenge*. Yo trabajaba siete días a la semana, como todo el mundo. Nos había ido bien con *Burnout 3*, acababan de adquirir el estudio y simplemente estábamos intentando demostrar que podíamos hacer un buen trabajo. Pasamos de eso a tener que terminar *Black*, que debía estar acabado el 4 de enero [de 2006], lo que significó trabajar en Navidad. Estábamos en Nochebuena jugándolo. Creo que había seis niveles terminados. Craig Sullivan, jefe de diseño, y yo estábamos allí jugando y llorando porque el juego estaba roto. Habíamos enviado a todo el mundo a casa, pero nosotros decidimos quedarnos y jugar cinco niveles. Creo que llegamos al cuarto y el juego se colgó”, sentenció Ward en la citada entrevista.

El desarrollo fue una osadía. Sin dilaciones. El 4 de enero debía entregarse a la editora para que este comenzara su proceso de fabricación y posterior distribución. Su puesta a la venta era a finales de febrero de ese 2006. En unas fechas donde los parches o actualizaciones para subsanar los posibles errores no se destilaban todavía, el equipo de desarrollo realizó auténticas jornadas maratonianas para pulir el título durante las dos semanas que restaban hasta la entrega.

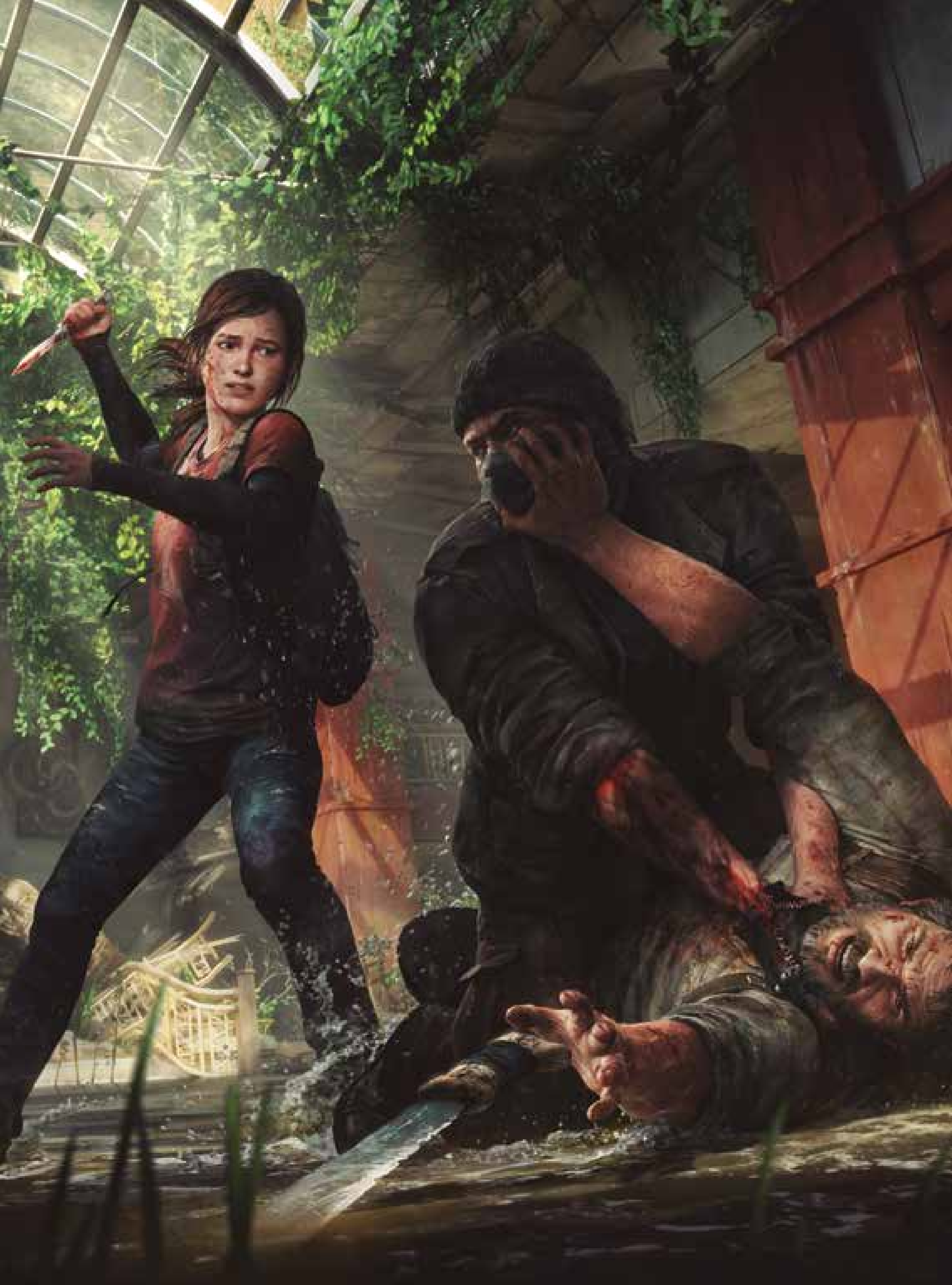
Los miembros del estudio nunca han querido entrar en detalles sobre las dos semanas siguientes, pero la única realidad es la que se puede constatar a poco que se tenga el juego en la colección: *Black* salió muy bien para todos los problemas que tuvo. De hecho, incluso se comenzó el desarrollo de una segunda parte (que nunca salió debido a todo el tiempo que iba a consumir).

Fue un misterio que a día de hoy todavía se siguen preguntando los propios desarrolladores que estuvieron involucrados. Un juego roto que terminó funcionando. Un milagro propio de esa fecha en la que todo es posible. La Navidad, qué cosas tiene.


MachineGames


90

NIVEL 03



LA AUSENCIA DE LA INFANCIA DE THE LAST OF US

The Last of Us nos ha hecho testigos de la larga travesía de Ellie hacia la madurez, pese a que tener la compañía de infectados no sea siempre lo más adecuado.

Texto **Noelia Santiago Alcalde** | Ilustración **Naughty Dog**

"Algún día los niños serán niños de nuevo", le dice Henry a Joel, mientras exploramos una casa abandonada en búsqueda de los Luciérnagas. En un mundo en ruinas, la dura misión de salvar a la humanidad –o simplemente, sobrevivir– siempre nos había parecido cosa de adultos. ¿Pero es que nadie piensa en los niños? Depende.

En *The Last of Us* atravesamos Estados Unidos en busca de una cura que suponga la salvación de todos. En este camino conocemos las historias personales de Joel y Ellie. Sin embargo, todo acaba girando alrededor de ella. Una niña.

Desde que la historia da comienzo en verano, Ellie carga con un gran peso que Joel, obligado a escoltarla, desconoce hasta que salen al exterior en Boston. Él es un superviviente nato que tiene algo en común con los bandidos: no cuidan de niños.

Y no podemos culpar al pobre Joel por esta actitud. A lo largo del camino nos demuestran, en más de una ocasión, que el hecho de que un adulto deba cuidar de un niño es una condena al fracaso: Sarah, Tess, Henry y Sam...

El caso de Ellie no es diferente. Ella misma reconoce pocos meses después, en otoño, que toda persona a la que quería le había abandonado o había muerto. No sólo quedó huérfana cuando era pequeña, sino que también se acabó enfrentando a la infección junto a Riley, quien no sobrevivió.

Como niña, se ha perdido muchos momentos de la infancia que no sabe si algún día podrá recuperar. No sabe nadar, no sabe tocar la guitarra, nunca ha jugado al fútbol americano o no ha comprado un helado en la calle. Todo esto lo descubre al salir de Boston, al igual que su pasión por los cómics. Hasta ella misma se sorprende al leer un diario escrito por una chica de su misma edad, al ver lo "simple" que era su día a día porque sólo se preocupaba por chicos, vestidos o películas. Quizá hasta llega a envidiar esa vida que no pudo tener.

Ellie ha sufrido lo indecible con apenas 14 años y trata de hacérselo ver a los personajes adultos, pese a que la niña que es siempre está presente durante todo su camino personal hacia la madurez. Esto se nota cuando se hace amiga de Sam –el único niño que vemos en el juego, al margen de Sarah y Ellie– y mantienen una conversación acerca de sus miedos. Ella le confiesa cuál es su mayor temor: la soledad. Algo que es muy común entre los adultos, al contrario al miedo de los niños a los monstruos (infectados).

Pese a los intentos de los adultos por imponer sus normas, Ellie no duda en responder con actos de rebeldía propios de su edad, ya sea con su actitud chulesca ante Bill o huyendo del asentamiento de Jackson en el que viven Tommy y María, la familia de Joel. Pero sólo es este último quien se acaba convirtiendo en la figura paterna que necesitaba Ellie.

Esta niña al fin descubre lo que es tener familia, y esto lo demuestra a lo largo del invierno, cuando tiene que cuidar a Joel tras salir herido de la Universidad de Colorado del Este. Por primera vez en el desarrollo de la historia, Ellie le ruega a Joel que le diga qué es lo que debe hacer. Está perdida y tiene miedo. No obstante, es justo en esta estación del año cuando Ellie da sus primeros pasos de adulta y lucha contra la soledad, su mayor miedo. Se ve obligada a salir en busca de medicinas y comida, y todo esto le lleva a acabar con David y sus secuaces. Se convierte en una superviviente.

Pero no es hasta primavera, llegando al final del camino hasta Utah, la base general de los Luciérnagas, cuando Ellie demuestra ser responsable consigo misma y con los demás ante la tentativa de Joel de volver a casa. Ha tomado una decisión y él la respeta como una adulta. "Con lo que he hecho, no puede ser para nada". Y está claro que no lo fue.

"Ellie ha sufrido lo indecible con apenas 14 años y trata de hacérselo ver a los personajes adultos, pese a que la niña que es siempre está presente durante todo su camino personal hacia la madurez"





LA OSCURIDAD DEL HOMBRE

Texto **Fu Olmos** | Ilustración **From Software**

La oscuridad nos convierte en humanos y en monstruos. El individualismo salvaje es un motor poderoso que nos ayuda a trascender y a convertirnos en seres admirables, "personas de provecho"; a costa de, algunas veces, excavar un vacío en nuestros pechos. En A Cure for Wellness los "hombres malos", cargando sus espíritus hechos añicos a las espaldas, acuden miserablemente al sanatorio del Dr. Heinreich Volmer para buscar una cura a su "maldad". Para descubrir que el único posible remedio de la enfermedad que padecen es el purgarse con más enfermedad y, finalmente, con la muerte. El pesimismo del terror gótico y sobrenatural de la cinta se usa más efectivamente como recurso estético que narrativo; pero sirve para que el espectador reflexione sobre la podredumbre espiritual que puede traer el dejarse embelesar por las sombras que se proyectan dentro de uno mismo.

Dark Souls 3 y sus expansiones son casi un monográfico alrededor de este concepto. Aquí la oscuridad tiene un millar de lecturas: positivas o negativas, abstractas o tangibles, racionales, taumatúrgicas… Después de seis años de lo que empezó llamándose Project Dark, Dark Souls, el alma oscura muere y renace en The Ringed City. Literal y figurativamente.

"Eres un ser malvado, ¿verdad?
Los humanos sois hijos de la oscuridad y tú eres uno de ellos.
Algunos eligen apartar la mirada, pero la verdad sigue siendo la verdad.
Aunque debes ir con cuidado. Pocos humanos están al tanto de este conocimiento.
Será nuestro secreto…"

—Karla, hija del Abismo.



La oscuridad inunda el cenagal donde se encuentran sumergidos los caballeros de la legión de Harald, en la Ciudad Anillada, que han acabado corrompidos. Desciende por los arbotantes de la Catedral de la Profundidad, sus gárgolas deformes la secretan. Estas gárgolas no son ornamentos apotropaicos, que funcionen como desagües físicos y espirituales, escupiendo los malos humores de las fuentes y de los terrados góticos. Al revés: han asimilado esta oscuridad. Y ahora se ha extendido y pudre los cimientos de la catedral, y se aloja en los corazones de sus diáconos y sus devotos. Desde el balcón este de la Capilla de la Purificación se puede observar un lago de aguas calmadas, estancadas y negruzcas, al que las gárgolas contemplan desde arriba. Y las aguas de la fuente en el interior del templo, un elemento de renovación espiritual, forman ahora un pantano de ponzoña, lleno de cadáveres, excrementos y corrupción. El agua es para el shintoísmo un purificador del cuerpo y del alma, a través de los rituales misogi. Y los *Souls* beben constantemente de esta tradición, a pesar de que en lo estético y lo temático referencien a las iglesias monoteístas.



"Anillo malformado de Aldrich, Santo de la Profundidad. Aldrich era infame por su apetito por la carne. Dicen que deseaba compartir con otros el placer de absorber los últimos estertores de vida de sus víctimas mientras disfrutaba de sus gritos"

La "profundidad" se nos presenta en *Dark Souls 3* como una forma de oscuridad envilecida, cobijo de las alimañas del mundo. Antítesis del orden religioso impuesto por la Blanca Vía, a la que han desplazado de la Catedral de la profundidad. Las estatuas de Velka, adorada en Carim –sede actual de la iglesia–, han sido cubiertas con sábanas rojas o escondidas tras altares paganos. Ahora en el templo se adora subrepticiamente a Rosaria, "madre del renacer", se envían expediciones de sádicas "evangelistas" al Asentamiento de no muertos, se practica abiertamente el canibalismo y se guarda el regreso de Aldrich, el Santo de la profundidad. Aldrich era un clérigo que profesaba tal amor por sus feligreses que comenzó a devorar hombres hasta hincharse sus intestinos y convertirse todo él en una masa informe y rezumante, más próximo en la escala evolutiva a una criatura del terror cósmico que a un ser humano. Y siendo así se le alababa, porque a veces la fe más arraigada se funda en el temor a la figura de un dios.

Aldrich tenía cierta afición por darse festines canibalísticos con sus tres archidiáconos, que en el juego aparecen como hombres hinchados, con las cuencas de los ojos vacías y la piel blanquecina. Según la descripción del Alma de los diáconos de la oscuridad, el archidiácono Royce permaneció en la catedral cuando Aldrich marchó al valle Boreal, guardando el sepulcro vacío de su maestro "por la eternidad", tal y como comprobamos durante la batalla final del nivel, que sucede a los pies del mismo. McDonnell, por su parte, partió junto al santo y podemos encontrar su cuerpo tras atravesar una pared ilusoria en Irithyll, donde los seguidores del pacto Fiel Aldrich ofrendan "residuos humanos". Los residuos humanos, además de ser la reliquia con la que los discípulos de la profundidad obsequian a McDonnell, representan "lo más pesado que hay en el cuerpo humano" y "se hunden hasta profundidades inimaginables, donde se vuelven cadenas que atan este mundo". El diseño de su icono en la interfaz del juego se parece a una humanidad retorcida y que ha perdido su color negro intenso, tomando un tono azul marino: Aldrich decía tener visiones de una era "de las aguas profundas", que vendría con la caída de los dioses. Si para el shinto el agua es sanación, From Software la convierte en sus juegos en el caldo de cultivo de las peores monstruosidades. La información del hechizo Gran alma profunda, que lanza residuos humanos como proyectiles, dice que McDonnell, hechicero, los consideraba la "gloriosa" piedra angular de este mundo; y que este "se regocijaba en las almas estancadas de la catedral". La naturaleza de estos desechos no es otra que la corrupción del alma humana: son los sedimentos de una humanidad nefanda y despreciable, fruto de las acciones terribles de los hombres de la iglesia. Como son pesados, porque contienen lo peor del espíritu del hombre, se hunden en las profundidades del mar.

El milagro Protección profunda ofrece algo más de información sobre la naturaleza de la llamada profundidad. Sin embargo, en la versión en castellano este concepto aparece muchas veces identificado erróneamente como "oscuridad". Pese a que ambas, profundidad y oscuridad, comparten muchas características –la primera tiene su origen en la perversión de la segunda, como sabemos– no deben confundirse. El milagro cuenta que la profundidad era al principio un lugar pacífico y sagrado, pero que "se convirtió en el descanso final de muchas cosas abominables". Una de estas abominaciones son los hombres-gusano, que cohabitan con

Rosaria en el reposo de esta, y que son el fruto del don del renacimiento otorgado por la deidad. Su cámara es una suerte de unidad de cuidados neonatales monstruosa, con cunas dispuestas en fila y colgando del techo. Y con un hombre-gusano, presumiblemente lo que un día fue el archidiácono Klimt, abrazado por esta diosa retorcida de la fertilidad, en su cama. Rosaria está cubierta de una sustancia gelatinosa que recuerda a la membrana vitelina que envuelve a los embriones en las crisálidas, y sus esbirros parecen larvas vermiformes en las que se intuyen vestigios de extremidades humanas. Estos diseños insisten en la relación de la profundidad con los insectos y, como en cierto arco temático de *Bloodborne*, hablan de la transición a formas insectoides como vía evolutiva. El milagro Mordisqueo revela que en la profundidad parasitan insectos con "pequeñas mandíbulas llenas de colmillos que desgarran la piel y se hunden en la carne, provocando intensas hemorragias".



"En la catedral permanecen en letargo las criaturas más terribles y, por eso mismo, los diáconos necesitan una gran narrativa que garantice que no flaquearán en sus obligaciones. Su filosofía es proteger de la locura provocada por lo grotesco"

En un universo infestado de terrores, incluso el poder de los dioses se ve comprometido, así que estos fabrican profecías que despierten en los hombres la llamada "heroica" de ir a exterminarlos. No es la primera vez en las páginas de la saga en la que un lugar impío y repugnante se convierte en refugio de los alienados. Quizá el ejemplo más emblemático es el del Valle de la Corrupción de *Demon's Souls*, donde Boletaria arrojaba, como si de una pila de desechos se tratase, los fetos de sus bebés bastardos, y donde iban a parar todos los marginados.
El valle se convirtió en un santuario de lo grotesco cuando





La Sexta Santa, Astraea, viajó allí para confortarles. La santa renegó de su dios, con la convicción de que les había abandonado, y se convirtió en un archidemonio. Uno con los bajos de los hábitos sagrados manchados de sangre.

La primera expansión de *Dark Souls 3* transcurría en uno de estos santuarios de lo profano, dentro de un cuadro. Su restaurador fue el padre Ariandel, por eso lleva su nombre. Seguramente lo hizo a partir del lienzo del Mundo Pintado de Ariamis, que visitamos en tiempos de Lordran. Priscilla se refugiaba dentro, y al atacarla nos culpaba de que no entendiéramos por qué Ariamis había pintado aquel mundo, escondrijo de alimañas que eran repudiadas en otras partes. La mestiza de dragón los protegía con su guadaña, como en Ariandel la hermana Elfriede nos desafía con la suya. En la tundra de Ariandel se refugian "las almas abandonadas que no tienen sitio al que llamar hogar", mientras el cuadro, y su mundo interior, se pudren con ellos. Un cuervo deforme que lo habita nos suplica que exterminemos todo con fuego, ya que somos "seres de la ceniza". Mientras tanto, el padre Ariandel se autoflagela para que su sangre apague la llama del cuadro, tratando de evitar su quema inminente.

"Lo que quiero decir… Lo que quiero decir es que yo era un insecto que estaba soñando que era un hombre, y me gustaba. Pero ahora el sueño se ha terminado. Y el insecto ha despertado"
—Seth Brundle (La Mosca, 1986).

La sangre es el pigmento de los lienzos que llevan mundos pintados dentro de sí. La joven que vive en el altillo de la capilla de Ariandel nos cuenta que quiere pintar un cuadro de un lugar frío, oscuro y muy agradable. Llama tío a Gael, el NPC que nos guía a través de los dos DLCs. Gael nos pide que le "mostremos" una llama que haga arder el mundo del cuadro podrido –asesinando a Ariandel, restaurador del antiguo, y a Elfriede, su cómplice–, para que la pequeña comience a pintar uno nuevo. Una vez cumplimos nuestra palabra todo el templo de Ariandel se prende en llamas. Es un desenlace retorcido, porque estamos destruyendo el refugio de un grupo de marginados otra vez. Pero una escena extraña-





mente bonita, también, y que recuerda al incendio del taller del Sueño del cazador en *Bloodborne*, cuando esa realidad está estaba también a punto de extinguirse.

La destrucción del cuadro abre dos portales al que es, según la leyenda, "el fin del mundo". Uno de ellos aparece en la misma cámara del padre Ariandel, donde luchamos contra él. El otro en la hoguera del Horno de la primera llama, donde se decide el devenir del fuego en el final de *Dark Souls 3*, después de matar al Alma de las Cenizas. Este fin del mundo se abre paso a través del Montón de residuos, el primer escenario de The Ringed City: un cementerio de piedra con las ruinas amontonadas de Lordran, Drangleic y Lothric. Mientras avanzamos, en realidad, vamos saltando hacia los escombros del pasado, en orden inverso a nuestro paso por ellos en los tres juegos, hasta que nos precipitamos por el hueco de un archiárbol, vestigio de la era más antigua, que nos conduce hasta el Santuario de enlace de fuego original. O lo que queda de él. En otro tiempo el no muerto elegido conocía allí a Frampt, la serpiente primordial, que asomaba a través del agujero que conectaba con el Horno de la primera llama, y que era una presunta aliada de Gwyn. Las ruinas del Santuario conservan ese agujero, cuyo tamaño y forma encajan perfectamente con los de una serpiente primordial, y que termina en el acantilado que da a los muros de la Ciudad Anillada.

Anor Londo, en el estado en el que se lo encuentra el no muerto a su paso por Lordran en *Dark Souls*, es un espejismo. Un velo de luz solar gloriosa cubre la capital de los dioses, cuando en realidad sólo quedan la noche y la luna de Gwyndolin. Gwynevere nos pide que asumamos el rol de su padre y heredemos el fuego, pero más tarde descubrimos por su anillo que la princesa hace tiempo que abandonó la ciudad para casarse con el dios Flann, y que habíamos estado hablando con una ilusión. Los demonios murciélago nos elevaron hasta el amurallado Anor Londo, y en el último DLC de *Dark Souls 3* nos llevan en volandas hasta la Ciudad Anillada, exilio de los pigmeos. Sólo para descubrir que estamos otra vez frente a un espejismo de los dioses. El primer NPC que nos encontramos al llegar, en el puente del mirador del Mausoleo, es un pigmeo que repudia a estos dioses, que dice conocer a "los de nuestra calaña" y que nos anima a reclamar el alma oscura, proclamándose nuestro aliado. Varias veces se refiere a la ciudad como "un montón de basura" –aunque ésta parezca ser verde, bonita– y al sueño de la princesa como una mentira.





En las faldas de la catedral de Filianore hay una estatua cargada de historia. Como apenas queda un alma en la Ciudad Anillada, y en *Dark Souls* lo temático y lo narrativo van siempre de la mano, esta historia se nos cuenta a través de una serie de motivos que tenemos que interpretar. Si ya no queda nadie para contarnos qué pasó, nos lo tendrán que contar las piedras y los escombros. La estatua representa a Gwyn coronando a un pequeño ser, un pigmeo, postrado a sus pies, mientras sostiene un Anillo de Chloranthy con la mano que le queda libre. El estandarte del enviado, que perteneció a alguno de los emisarios de Gwyn, dice que "a los pigmeos, que tomaron el alma oscura, el Gran Señor les donó la Ciudad Anillada, un lugar aislado en el fin del mundo, y a su querida hija menor, a la que le prometió regresar por ella cuando llegara el día". Por el prólogo cinemático de *Dark Souls*, y por el diálogo de la serpiente Kaathe, sabemos que el "furtivo pigmeo", el protohombre, encontró un alma diferente a las demás –a las de Gwyn, la Bruja de Izalith y Nito–: el alma oscura y fragmentada de la humanidad, que para el primer *Dark Souls* sería una mecánica, y para el resto de la saga el más importante motor narrativo. Los dioses temían al alma oscura, así que confinaron a su portador natural, el hombre, dentro de los muros de la Ciudad Anillada, bajo el engaño de que le otorgarían un reino que gobernar. Gwyn también le dio a su hija Filianore, y se extendió la profecía de que ésta dormía eternamente "por el bien de los hombres". El emblema de la princesa es la flor verde, y su don la reposición de energías, de ahí a que Filianore se represente en la estatua mediante el anillo de Chloranthy.

En la Ciudad Anillada traicionamos inevitablemente a los dioses. Hasta ahora el hombre podía enlazar el fuego y perpetuar temporalmente su legado. Pero esta vez el progreso del juego nos obliga a transgredir, a desvelar de su sueño a la princesa Filianore, rompiendo el encantamiento que mantenía vivo, mediante respiración artificial, el último bastión de los pigmeos, situado en el fin del mundo. Y con él, el mundo mismo. Filianore sujeta un huevo con la cáscara rota mientras duerme. A través de la grieta se entrevé una sustancia negra que ha cristalizado en la forma en la que, sabemos, cristaliza la humanidad formando las gemas oscuras. Quizá Gael, contra el que luchamos más tarde en el combate final de la saga, rompió el huevo en busca del pigmento para el cuadro de su señora. La descripción de la Sangre del alma oscura, que gotea del pecho de



"Látigo usado por el bulboso padre del Mundo Pintado, para hacer jirones su propia piel, produciendo sangre para apaciguar la llama. Como restaurador del Mundo Pintado, Ariandel sabía que estaba pintado con sangre, y que sólo la sangre podía proteger el secreto"

Gael una vez muerto, dice que cuando el caballero esclavo viajó a la Ciudad Anillada en busca de los señores pigmeos, descubrió que la sangre de estos hacía tiempo que se había secado, y que entonces consumió el alma oscura él mismo. Al no poder extraer el pigmento de los decrépitos pigmeos, Gael decidió sacrificarse ofreciéndose como receptáculo del alma, para sintetizar en su sangre el pigmento de un nuevo mundo. En sus animaciones hay varios guiños a Artorias, el caminante del Abismo, que tiempo atrás también fue corrompido por la oscuridad.
Los señores pigmeos, en el escenario del combate final del DLC, en el que nos espera Gael, están mutilados y con las gargantas cercenadas. Uno de ellos se arrastra hacia los aposentos de la princesa, suplicándole que les ayude, diciendo que "el encapuchado rojo ha venido a comérselos, a comerse su alma oscura". Gael es a la vez el protagonista y el antagonista, la caperucita roja y el lobo depredador de esta fábula.

A partir de la influencia de *El huevo del ángel* (*Tenshi no Tamago*, 1985) en The Ringed City, podemos dar una interpretación espiritual a la eclosión del huevo en el DLC. En la película de Mamoru Oshii el huevo representa la fe. La niña lo incuba, lo protege sin cuestionarse qué hay dentro. Tan sólo espera, inocentemente, que algún día eclosione por sí mismo. El personaje masculino (nunca se le llama por su nombre), ansioso por saber qué hay tras la cáscara, rompe el huevo suspendiendo el aura mística que lo envolvía, y la adoración que la niña profesaba por él. Con la fractura del huevo de Filianore también se quiebra la ilusión de fe en los dioses del panteón de *Dark Souls*. La princesa durmiente despierta de su coma inducido, una luz intensa que emana del huevo ciega la cámara, y lo siguiente que vemos es su cadáver momificado y el mundo a su alrededor hecho ruinas, ceniza. La rotura del huevo, contenedor del alma oscura, es también la rotura del ser humano con los dioses, y su liberación. Podría considerarse un huevo cósmico, ya que contiene el material ontológico de un mundo a punto de nacer. A punto de ser pintado. Sin embargo, también precipita la destrucción del mundo presente.
Que el nacimiento alegórico del alma oscura –a partir de un huevo– suscite la muerte de una era dice mucho de su naturaleza. Y de la del hombre. El personaje de Patches ha aparecido en las cinco entregas de la saga, siempre personificando la parte más granuja y maliciosa de nuestra estirpe: engañándonos para enviarnos a la muerte y quedarse con nuestro botín, mofándose después, y arrastrándose miserablemente para pedirnos perdón si conseguimos sobrevivir, y volvemos para ajustar cuentas. En el cierre de la saga, *The Ringed City*, también nos encontramos con él. Desprovisto de su humanidad, convertido en hueco, ha olvidado todo su pasado y nos pide ayuda para encontrar el Monumento Purgador y revertir su condición, prometiendo que pase lo que pase, sea cual sea su identidad perdida, nos estará agradecido. Sin embargo, cuando recupera su humanidad, vuelve a tendernos una trampa. Y termina dedicándonos una cita extrañamente autoconsciente:

"Cada época, según parece, está manchada por la avaricia del hombre. Despojos humanos, como yo, codiciamos todo tipo de bienes terrenales. No sé, quizá es nuestra forma de ser. Que el alma oscura esté contigo"

—Patches.





Cuando se trata de hablar sobre la oscuridad del hombre, los personajes de From Software se toman la licencia de romper la cuarta pared. En *Bloodborne*, la vicaria Amelia reza y se lamenta por la fragilidad del hombre, que los hace carne de la plaga de las bestias.

La naturaleza del hombre lo hace potencialmente malvado. La que para Nietzsche era Der Wille zur Macht, la voluntad de poder, nunca esencialmente negativa, se vuelve salvaje en algunos hombres. En *Dark Souls*, las gentes de Oolacile exhumaron a Manus, Padre del Abismo, para experimentar con su humanidad. A través del alma de este se puede canalizar la hechicería Perseguidores, cuya descripción habla de una voluntad que "siente envidia, o quizá amor", y que "pese al inevitable y trágico final que le espera, no encuentra alternativa y es conducida salvajemente hacia su objetivo". Las serpientes primordiales acechan al hombre para alimentar el ego de este en los momentos más oportunos. Frampt llama "elegido" al no muerto, animándolo a satisfacer la profecía por la que herede el fuego de los dioses, convirtiéndose en leña para la primera llama. Kaathe alimenta los deseos más oscuros de nuestro escuálido no muerto, prometiéndole el don del drenaje de vida y otras artes prohibidas. Los Cuatro Reyes de Nuevo Londo escucharon a Kaathe y, borrachos de poder, se echaron encima el Abismo. La ciudad tuvo que inundarse, y quedar sumergida, como medida para impedir que este siguiera propagándose. Sin embargo, varios siglos antes, la serpiente ya había engatusado a las gentes de Oolacile para que perturbaran la tumba de Manus "el hombre primitivo", cuya humanidad salvaje acabó por engullir a esta civilización, y por atrapar a la princesa Dusk. A Dusk la conocemos en el plano temporal del no muerto, en Lordran; sin embargo, sabemos que ha viajado adelante en el tiempo desde Oolacile. Cuando hemos devuelto a Manus a su tumba en *Artorias of the Abyss*, y salvado a Dusk en el pasado, esta nos explica que percibió en la bestia del Abismo "una nostalgia desgarradora, una felicidad perdida, un objeto de obsesión [su colgante] y una profunda esperanza de recuperarlo". Todas ellas emociones humanas, junto con la ira que lo llevó a engullir Oolacile.

Si nuestra humanidad nos hace sentir envidia, deseo o ansia de poder, el ser desprovistos de esta nos convierte en huecos. Los huecos, en *Dark Souls*, son los no muertos que han perdido su alma después de repetidas muertes, por la inmortalidad a la que les condena la señal oscura. Los huecos enloquecen, dejan de sentir y pierden todo rastro de conciencia. Los huecos, en el poema del





modernista T. S. Eliot, *Los hombres huecos*, son inválidos espirituales. Están "rellenos de paja", se les compara con espantapájaros. Sus voces son ásperas, silenciosas, sin sentido. Se alude a ellos como a un colectivo: carecen de individualidad. Viven en la "tierra muerta", un guiño a *La tierra baldía* del poema con el mismo nombre, también de Eliot. Una tierra de "estrellas moribundas", en cuya realidad viven los hombres huecos: "Entre la potencia y la existencia / entre la esencia y el descenso". El poema concluye con las famosísima frase "así es como acaba el mundo / no con una explosión, sino con un gemido". Las heridas de los huecos, el agujero excavado en su pecho, no son físicos. Los ha dejado un alma arrancada de cuajo.

"Visitante desconocido, vuelve por donde has venido. El abismo es desbordante y profundo. Por el decreto del Rey, nadie debe interrumpir el sueño de nuestra Señora"

—Juez Argo, Iglesia de Filianore.

Esta estancia sobre el final del mundo del poema de Eliot, muy oportuna ahora que hablamos de la Ciudad Anillada, la citó Coppola en *Apocalypse Now*. La película está basada en *El corazón de las tinieblas* (*Heart of Darkness*, 1899), de Joseph Conrad, que a su vez inspiró a Eliot en su soliloquio sobre los hombres huecos y su parálisis espiritual. Las tres obras hablan de la naturaleza oscura del hombre y de su moral rota. Si en *Heart of Darkness* y *Apocalypse Now* se exploraban sus consecuencias sobre la guerra, sobre el imperialismo y sobre la realidad deformada de Kurtz y Willard, en *Dark Souls 3* las vemos en los paisajes, en las alimañas que campan por ellos y en el propio horizonte: el alma oscura, volátil, asciende y devora el sol. El sol se identifica constantemente con el fuego y los dioses. Los eclipses de los skyboxes de *Dark Souls 3* también son una metáfora de lo que está pasando con el mundo. Los huecos de Londor, como descubrimos si profundizamos en la quest de la Usurpación del Fuego (uno de los cuatro finales canónicos) viajan a Lothric para morir. Yoel de Londor, esbirro de Yuria, una de las hermanas que forman la iglesia Azabache de Londor, nos dice

que ha fallado su misión al no poder morir al acabar su peregrinaje. La maldición que cae sobre los no muertos, y por extensión sobre los huecos, les impide morir. Pero terminada la era del fuego y de la maldición de la señal oscura –que ahora flota figurativamente sobre el cielo, en el nuevo "sol" eclipsado–, las leyes del universo se invierten y la muerte es posible. En la cinemática introductoria de *Dark Souls 3* se muestra un mundo enterrado por las ruinas y la ceniza –que coincide con la imagen del final del DLC y confirma la no linealidad de la cronología– vemos a un grupo de huecos peregrinando hacia el norte, y muriendo al llegar. Estos huecos protegen su costado con una especie de caparazón que, sabemos por la descripción de la túnica azul de clérigo, tenía el fin de contener la oscuridad. De que esta se volviera salvaje y rompiera sus esqueletos medio podridos para salir y convertirse en "pus del hombre", uno de los peores males que asolan Lothric, y que es tratado con fuego por la iglesia autóctona. De los que lo sufren, como es el caso del Iudix Gundyr, salen extremidades oscuras y retorcidas que toman control de sus cuerpos.

La misión de los huecos peregrinos era llegar a Lothric para morir, soltar la humanidad que les quedase para ayudar a precipitar el final del fuego –son perfectamente conscientes y no son hostiles, aún no la han perdido toda–, y quizá transformarse en las "mariposas huecas" que sobrevuelan el castillo de Lothric, y que parecen estar hechas de ramas de árbol. En Lothric, de los cadáveres de los huecos crecen troncos, e incluso algunos se transforman en árboles. Las mariposas, que en muchas culturas se identifican con los espíritus errantes de los difuntos, con sus almas, también parecen ser la última forma que toman los huecos en *Dark Souls 3*.



"El errante caballero esclavo Gael, encapuchado de rojo, buscaba el alma oscura como pigmento para el Mundo Pintado. Pero Gael sabía que no era un campeón, que el alma oscura lo arruinaría y que tenía pocas esperanzas de regresar sano y salvo"







COMPITIENDO A LOS MARCIANITOS

Cuando jugar a los videojuegos se convierte en algo más que un pasatiempo: una competición, una disciplina donde sólo los mejores pueden vivir de ello.

Texto **Yeray "DriD" González** | Fotografía **Pawel Bastrzyk**

En los tiempos que corren me he encontrado con algunas situaciones un tanto curiosas. Gente que no quiere "competir a videojuegos" sin cobrar. Puede que esto empiece a sonar normal en el sector, ya que habla de un crecimiento inusual de la competición denominada eSports.

Pero ¿desde cuándo esto es habitual? ¿Hace años me imaginaba esta situación? No, ni de broma. Antes, uno jugaba a videojuegos y de paso competía. ¿Competíamos por descomunales premios materiales? ¡No! Uno competía por el propio placer de conseguir algo en lo que te esforzabas cada día. Sí, sé que puede sonar algo raro, pero era una forma de sentirte "orgulloso" contigo mismo al ponerte una meta y conseguirla, aunque fuese en un videojuego. En ese periodo quedabas con un grupo de personas, de todas partes del mundo, y jugabas todos los días siguiendo un horario –como ahora–, intentando mejorar para ganar ese torneo online o esa liguilla de internet. No te iba a reportar ninguna ganancia material, pero el mero hecho de decir que eras el mejor y tener pruebas de ello, era lo que te mantenía motivado. ¡Ay! Qué recuerdos cuando uno se ponía nervioso porque iba a jugar una partida "oficial" contra otro equipo, que para lo único que servía era para aparecer más arriba en un ranking que no te llevaba a ningún lado. Ni publicidad, ni patrocinadores, ni nada. Pero esto viene de más atrás aún. La época de los cibercafé. Nos pasábamos tardes enteras jugando con amigos en un ciber cercano a casa, a juegos como *Counter Strike*, *Warcraft*, *Age of Empires*… Ahí empezaron las primeras competiciones. Entre colegas en un comienzo; luego, entre los habituales del local, así hasta llegar a crearse las primeras "Lan party".

Por aquel entonces no era habitual tener internet en casa (y ya no hablemos de buena conexión). En estas "Lan party" se juntaban cientos de personas, ahora incluso miles, conectados a una misma red. Esto permitía jugar todos juntos, conocer gente nueva con las mismas aficiones, compartir juegos, música y películas de forma bastante rápida, todo en una época donde descargar a 20 kbs era como ir a 140 kilómetros por hora por la autopista. En estos eventos se empezó a fomentar la competitividad, haciendo torneos de




RIG

los juegos más populares con unos premios que podían ir desde un ratón "gaming" de por aquel entonces, hasta un nuevo videojuego que acababa de salir al mercado. Y una cosa: la tensión e ilusión eran muy parecidas a las de ahora, siempre querías ser el mejor, el premio al final era secundario.

En cierta medida, todas esas ganas y actitudes han dado sus frutos a lo que vemos hoy en día. Las cosas se han hecho más profesionales y serias, pero, como todo, también tiene su lado negativo. Hay mucha parte del espíritu competitivo que se ha perdido y se empieza a mirar a esto sólo como una forma de ganar dinero. Pero una cosa: sin competitividad nunca serás el mejor, y si quieres de verdad ganar dinero con esto, tienes que ser el mejor. Y no nos confundamos: al igual que en el deporte tradicional, no se gana dinero por dar unas patadas al balón, pues aquí tampoco se gana por "matar marcianitos". Se gana cuando estás en la élite, cuando estás entre los mejores. Y eso, al igual que en el fútbol, ha tenido una trayectoria de muchísima dedicación, de tiempo invertido, de frustración y aprendizaje. No aparece de la nada. Esto se hace desde casa, sí, pero, te enfrentas con gente de todo el mundo.

La base, es decir, el núcleo, es muy parecido, sólo que ya no son eventos donde te veía jugar "el tipo de ahí al lado", sino que ahora hay miles de personas siguiéndolo; aficionados a esas escuadras; equipos que fueron creados por todos esos pibes que jugaban en un ciber; personas que no tenían ni idea de la existencia de todo esto, pero ahora saben cómo funciona el *League of Legends*; gente que conoce el significado de "lol", "gg" y wp" cuando antes nos miraban con recelo y tratándonos de "raritos". ¿Nos hemos vuelto todos raritos?




POLAND

ROBERT YANG, AGENTE PROVOCADOR

La dualidad de un artista que ha encontrado en el videojuego no sólo un vehículo para expresar su activismo social, sino también un canal para llegar a sus interlocutores: a sus aliados y, sobre todo, a sus enemigos.

Texto **Fran Pinto "Pinjed"** | Ilustración **Robert Yang**

Entre los juegos más famosos de Robert Yang se encuentra uno titulado *Hurt Me Plenty* que trata sobre cómo la comunidad BDSM es capaz de formular y formalizar un acuerdo consensuado en sus prácticas relacionadas con el dolor físico y la humillación; en él azotamos a un hombre con tanta fuerza que se le dislocan las extremidades. Otro es *Stick Shift*, un título en el que el personaje principal mantiene relaciones sexuales con su coche a través de una masturbación simulada de la palanca de cambios; es en realidad una perspectiva homoerótica de la cultura del motor tan arraigada en Norteamérica. También es muy conocido *Cobra Club*, una reflexión fotográfica acerca de la autoimagen, el control de la privacidad en la era de internet y la histórica contracción cíclica de las libertades sexuales; es un juego de intercambiar dickpics (fotos del propio pene, incluye incluso un editor de falos) en una impostada red social. El más reciente lleva por nombre *The Tearoom* y nos coloca en un baño público donde debemos flirtear con otros hombres hasta desbloquear la atracción correspondida y practicarles una felación; los penes de los personajes han sido sustituidos por pistolas, una decisión con la que Yang espera sortear la censura del servicio de retransmisiones de videojuegos Twitch a la vez que plantea cuestiones como el simbolismo fálico en la tradición armamentística estadounidense.

El principal motor de Yang y su voraz deriva creativa es el activismo: defiende las libertades sexuales, critica el consumismo y nos pone en alerta sobre el auge del espionaje civil institucionalizado, pero siempre desde su perspectiva: la de alguien que se califica a sí mismo como "obscenamente gay".

En la primavera de 2017 Robert Yang concedió a Kotaku una entrevista en la que estuvo departiendo sobre la realidad virtual y el futuro que le espera a este nuevo medio, si es que le espera alguno. Su manera de ver los videojuegos vertebra cualquier consideración al respecto de este mercado aún por eclosionar, un nicho todavía inestable en el que artistas y agitadores como él ven un caldo de cultivo ideal para hacer aflorar experimentos y divergencias lúdicas de todo tipo. Al ser un terreno en el que el negocio todavía no ha echado raíces (hay quien duda incluso que esto vaya a suceder antes de una muerte potencial del formato), es más fácil encontrar fondos académicos que financien la exploración conceptual y el arte vanguardista apoyándose en los nuevos canales de estímulo que ofrecen los aparatos de realidad virtual. Dice Yang que le encantaría invadir este territorio virgen y violarlo de todas las maneras posibles para que el jugador medio no se atreva a pisarlo, para que el homófobo salga huyendo, para crear algo parecido a una nación virtual de la homosexualidad y el libertinaje convencido.

Yang muestra destellos revolucionarios, y su discurso totalmente contracultural está presente en todas sus creaciones, desde videojuegos hasta artículos o charlas: su intención es hablar de lo que nadie habla en el medio, sí, pero sobre todo provocar a quien se sienta incómodo frente al exhibicionismo social y el alboroque LGBTQ.

En la misma entrevista el redactor, Daniel Starkey, habla de jacksepticeye, un streamer de Twitch especialmente dado a retransmitir su experiencia con los juegos de Robert Yang desde el rechazo, el asco y el aspaviento. Califica esos juegos de "mierda muy jodida" e incluso finge sufrir arcadas cuando se muestra contenido de alta carga homoerótica. Pero el que parece el enemigo natural de Yang es en realidad un aliado, un propicio trampolín mediático que el creador no duda en situar como una segunda rama de la dualidad en su objetivo. Robert quiere "hablar con gays sobre temas gays", pero no busca convencer a nadie a través de la empatía (la gran baza de la realidad virtual, por cierto,

que Yang rechaza frontalmente: “La empatía se consigue sencillamente escuchando y creyendo a la gente”), sino de escandalizar al grosero, al bruto, al intolerante, al homófobo.

Del mismo modo que una gran corporación invierte millones de dólares en departamentos de márketing para delinear los límites demográficos del mercado, para hallar a qué tipo de consumidor dirigirse y cómo hacerlo, Robert Yang hace ha encontrado una vocación artística secundaria similar: se dirige a quienes menos comprenden su obra y, aunque dice que no le ayudan los vídeos que se mofan de sus videojuegos, reconoce cierta intención alborotadora.

El razonamiento de Yang como agente provocador viene en realidad de una asunción profundamente triste: la firme convicción de que esa audiencia desconcertada y hostil no va a cambiar nunca y que no hay argumento, juicio o testimonio que haga al mezquino dejar de serlo. No obstante, el artista neoyorkino encarna la consigna más famosa de Gramsci: “El pesimismo de la inteligencia, el optimismo de la voluntad”; la amargura de la protesta y el picante de la provocación. Al final, ni el propio Robert Yang se pone de acuerdo consigo mismo en cuál es el valor intrínseco del que quiere dotar a sus juegos, huyendo de cifras y baremos, de si está más cómodo charlando con quien le entiende o escupiendo a la cara de quien le odia; el gregarismo social y el activismo agresivo. Puede que ambas actitudes sean en realidad compatibles y, por qué no, quizá también recomendables.





Raphael Colantonio

Texto **Nacho Requena Molina** | Fotografía **Daniel Figares Suárez**

"Necesito más que unas vacaciones, necesito alejarme de todo esto y comenzar un proceso que me haga replantearme adónde quiero ir con mi pasión, que son los videojuegos"

Decía Marco Tulio Cicerón que "la cara es el espejo del alma, y los ojos sus delatores". El rostro de Raphael Colantonio (Francia, 1971) no necesita un amplio tratado de psicología para comprenderlo. A simple vista irradia una palabra que persigue toda persona: paz. Su tez muestra el sosiego de alguien que ha dado todo por un sueño llevado hasta el máximo exponente, pero que ahora necesita un descanso para disfrutar de su hijo, cuya infancia se ha perdido entre diseños y líneas de código.

Esta entrevista se realiza sólo unas pocas horas después de anunciar su marcha de Arkane Studios, la empresa por la que ha otorgado su vida –casi literalmente, se podría decir–. La primera pregunta, cómo no, es demasiado sencilla de efectuar, muy difícil de responder.

18 años en Arkane. Ya se ha ido, ¿y ahora qué?
Bueno, en realidad todavía no me he ido del todo, ya que estamos en una fase de transición en la que va llegando el nuevo equipo de dirección. Yo todavía estoy metido en este proceso dentro del estudio. Pero sí, irse de Arkane es muy raro para mí, tengo una mezcla de sentimientos. Por una parte estoy muy triste porque me encanta trabajar allí, la gente con la que me rodeo, pero por otra parte estoy muy asustado por lo que vaya a pasar ahora. A veces me pregunto: "¿Cómo se te ocurre irte ahora?".

Pero tengo la sensación de que es algo que tenía que hacer. Son 18 años, y eso son muchos años haciendo juegos de gran envergadura. Creo que necesito unas vacaciones reales para volver a pensar qué voy a hacer ahora.

Dicen que la familia siempre es lo primero.
Sí, necesito tomarme un tiempo para mí mismo, para mis proyectos creativos, para descansar y, sobre todo, mi familia, mi hijo Sandro.

Oh, Sandro, bonito nombre.
(Risas) Muchas gracias.

¿Cuánto tiempo lleva meditando su salida?
Bueno, era una de esas cosas que no te das cuenta hasta que te empieza a doler de verdad. Al principio fue uno de esos dolores pequeños; estás ocupado y no te das cuenta, estás distraído. Pero es como cuando corres y el músculo empieza a tirarte. Hace uno o dos años es cuando sentí de verdad que necesitaba centrarme en otras cosas que no estuvieran relacionadas con el trabajo.

Quizás esta marcha sea por la presión a la que ha estado sometido…
Sí, por supuesto, siempre he estado sometido bajo mucha presión. Y a medida que esta industria va aumentado también crece esa presión. Hay mucho dinero en juego, la gente se lo gasta y los ojos están cada vez más puestos sobre nosotros. Hay mucha presión.











Esta presión nace desde el primer momento en el que se le ocurre montar un estudio de videojuegos, ¿de dónde brota esa idea?
Bueno, Arkane surgió más que nada de mi pasión, porque yo no me considero una persona que se interese por los negocios, sino más bien alguien creativo, o al menos apasionado por todo lo que tenga que ver con la creatividad. En aquel momento tenía una gran pasión que era desarrollar un videojuego, *Arx Fatalis*. Este título se acercaba muchísimo a uno de mis juegos favoritos, que ya se sabe que es *Ultima Online*. Sólo quería ver hecho este juego y por eso creé este estudio.

LA TRAVESÍA EN EL DESIERTO

Las posibilidades para lanzar un producto y que llegue a la gran masa son múltiples en estos momentos. Pero cuando Colantonio fundó Arkane, el concepto de videojuego independiente no estaba tan extendido, de ahí que la única opción fuera la tradicional. Estaba la idea, pero no el capital. "Necesitábamos un editor que nos diera la pasta (risas)", subraya. "Había Internet, claro, pero no existían los medios actuales como el crowdfunding. Fue una locura el querer hacer un juego de rol para PC en ese momento. Sólo había videojuegos deportivos y a nosotros nos dio por ir en otra dirección".

Cuando rememora algún momento de ese finales de los noventa, "la complejidad a la hora de buscar dinero" copa el listado de problemas que tenía. "Yo me preguntaba, ¿por qué me van a escuchar a mí y no a otros? Lo pasé mal, ya que algunos eran educados, pero otros, muy desagradables. Tenías que insistir y eso fue muy deprimente. Pero al final tuvimos un editor pequeñito al que le había gustado nuestro juego", explica. "Tenía un amor incondicional por ese tipo de juegos. Por lo general suele ser así: alguien apasionado de 'algo' que te da una oportunidad inicial".

Arx Fatalis cuajó muy bien entre la crítica especializada y los jugadores, hasta tal punto que casi dos décadas después sigue funcionando. "Genera más dinero ahora que entonces", dice entre risas Colantonio. Sin embargo, el buen hacer de la producción no le sirvió a Arkane para tener un editor asegurado, y buena prueba de ello es que con *Dark Messiah of Might and Magic* encontraron las mismas dificultades. Fue la época donde se abrieron nuevas vías de negocio.

El estudio sacaba juegos, pero no se consolidaba, ¿por qué esa colaboración con *Call of Duty: World at War*?
En aquella época estábamos en proceso de afianzar nuestra compañía, los juegos que habíamos hecho hasta la fecha no habían tenido tanto éxito como *Dishonored*. Por una parte fue un poco decepcionante el hacer esto porque pensábamos: "Ahora no podemos hacer nuestros juegos". Sin embargo, por otra parte fue una gran oportunidad para aprender mucho, para trabajar con gente que era genial. Pensábamos que era hacer currículum. Esto luego nos permitió firmar contratos de mayor envergadura. Fue positivo conforme avanzó el desarrollo, aunque de primeras decíamos "esto no es exactamente lo que queríamos hacer".

¿Es el momento más duro de Arkane?
En general, para el sector fue uno de los momentos más duros. Hablamos de 2008. En esta ocasión casi cerramos por tercera vez. Pero nunca echamos a nadie, ¿eh? (Risas). Todas las veces estuvimos a un mes de quedarnos sin dinero, pero aparecía "algo" al final.

Y ese "algo" es *Dishonored*, el juego que lo cambia todo.
Dishonored fue el momento donde todo cuajó, fue nuestra entrada por la puerta grande.

¿Vaticinaba esta repercusión con el juego?
Ha tenido más impacto del que esperaba. Estábamos haciendo videojuegos que eran bastante mentales, juegos para desarrolladores. Tener un éxito con un título así fue increíble. Además, fue una manera de decir a los editores que no creyeron un "¿veis? Sí que funcionaba".

¿Quién fue la gallina de los huevos de oro que parió la idea?
Dishonored surgió un poco gracias a Todd Vaughn, vicepresidente de desarrollo de Bethesda. Me dijo que quería que hiciéramos un juego con ninjas y que se pareciera a *Thief*. Cuando vino a contármelo le dije "sí, sí, por supuesto, *Thief* es uno de los juegos que más me gustan". Al mismo tiempo, la visión del juego era muy fiel a lo que estábamos haciendo en Arkane. No es que surgiera de alguien en concreto, sino que cuando Bethesda nos lo propuso ya sabíamos que era un juego que encajaba con nuestra filosofía. Un asesinato como punto de partida y a partir de ahí creábamos el universo; veíamos qué tipo de enemigos íbamos a tener, los detalles a resaltar, qué gadgets usaríamos, etc. Fue un trabajo conjunto, no sólo mío, sino también de Harvey Smith y Viktor Antonov.

Y dónde está el mago en el diseño de niveles de Arkane.
Es un proceso muy largo y repetitivo, pero a partir del cual aprendes. Tenemos un diseñador clave: Christophe Carrier. Ya trabajó conmigo desde el principio en *Arx Fatalis*, pero con los años tuvimos la idea de crear este entorno parecido a un sandbox. Puedes atravesar distintos lugares, pero a la vez todo está asociado a las misiones. Aquí surgió el concepto que acuñamos como “arquitectura”, que vino de la mano de Viktor Antonov.

Empezamos a pensar que el juego tenía que ser muy bonito, pero también divertido y entretenido. La dificultad yacía en cómo asociar estos dos conceptos. ¿Qué hicimos para paliarlo? La solución fue tener a dos personas distintas: la persona encargada de la “arquitectura”, Damien Laurent, y la persona encargada de las misiones, Christophe Carrier. Luego en la dirección estuvimos Harvey y yo. Entre todos tuvimos que encontrar este equilibrio tan difícil, que era la búsqueda entre espacios tan abiertos y bonitos, pero que a su vez funcionaran con las misiones. Fue un proceso muy largo, con muchas pruebas y altamente repetitivo.

Qué hay de *Dishonored* en la vida real.
Bueno, creo que está la imagen de corrupción y cómo todas las personas intentan llevar a todo el mundo a sus propios intereses. El cinismo que vemos en la sociedad.

¿Con qué título se quedaría de los últimos jugados?
Probablemente *Fallout 4*. Pero también *Sombras de Mordor.*

¿Qué consejo daría a los futuros desarrolladores?
No daría ninguno. La inocencia, el creer que todo es posible, que es lo que lo hace posible, tiene mucho valor. Estamos rodeados de mucha gente que te va a enseñar los números y que nada tiene sentido. Esa es la parte que quieres ignorar. Si fuera joven sólo me diría “no te preocupes demasiado”. Soy de los que se preocupan si las cosas van un poco mal. Me diría preocúpate menos, aunque también eso contribuyó a mi éxito (risas).

Lo volveremos a ver en la industria, eso espero.
Espero que sí. Aunque ahora no lo sé, de verdad. Necesito más que unas vacaciones, necesito alejarme de todo esto y comenzar un proceso que me haga replantearme adónde quiero ir con mi pasión, que son los videojuegos.



NICKNAMES, EL ORIGEN DE NUESTRA MÁSCARA

Todos hemos oído hablar alguna vez de los apodos o nicknames y probablemente seamos conocidos por uno. Con la llegada de Internet y sobre todo en nuestro ámbito, los videojuegos, se hizo necesario escoger un nombre para ser conocidos en la red. Sabemos esto, ¿pero conocemos el origen del término?, ¿qué criterios seguimos en el momento de denominarnos de una forma distinta?

Texto **Paula Croft** | Ilustración **Crystal Dynamics**



Un nickname es, dicho de modo rápido y coloquial, un sustituto del nombre propio de una persona, lugar u objeto, ya sea de forma identitaria, cariñosa o incluso ridícula en algunas ocasiones. Soy partidaria de la idea de que un día está desperdiciado si al acostamos por la noche no hemos aprendido nada nuevo, así que os introduciré un término que tal vez no conozcáis. “Hipocorístico [nombre]: es la forma diminutiva, abreviada, deformada o infantil del nombre habitual, y que se usa como apelativo afectivo, familiar o eufemístico”. Ejemplo: “Paco” o “Jen” de “Francisco” o “Jennifer”. Por ello, estos diminutivos se podrían considerar un tipo de apodos.

Brevemente decir que la etimología de nickname proviene del lejano 1303, cuando fue utilizada por primera vez la variante ekename (que significaba literalmente “nombre adicional”). Con el tiempo fue variando por su mala pronunciación hasta llegar a algo próximo al actual, “a nekename”. Seguro que antes de leer estas líneas más de uno pensabais que el término había sido inventado en una época pasada por un importante señor llamado Nick (bueno, tal vez sólo mi mente haya elaborado esa extraña teoría. Continuemos).

Como curiosidad, decir que los vikingos tenían una gran tradición entorno a estos apodos. Los designaban como “kenningarnöfn” y en ocasiones el recibir uno les otorgaba un estatus especial que creaba un vínculo especial entre el que inventaba el nickname y el que lo recibía. También entre los esclavos de las diferentes épocas era habitual usar un nombre alternativo, para protegerse de sus amos y poder comunicarse y designarse entre ellos.

Podríamos continuar un buen rato hablando de los orígenes y diferentes designaciones en cada país, aunque tal vez no sería tan entretenido como dirigirnos a nuestro mundillo, el cual tiene amplia tradición en este ámbito. Es difícil establecer un punto inicial en el uso de estos apodos



en el “mundo digital”. ¿Sería cuando debíamos introducir unas iniciales en las máquinas de juego recreativas para que nuestro nombre quedara registrado en el TOP y nos diera prestigio entre nuestros amigos? ¿O tal vez cuando creamos por primera vez nuestra dirección de correo electrónico? Sigo sin entender la moda que hubo de introducir nuestro nombre seguido del año de nacimiento en los primeros mails, “angelina1994@hotmail.com”, por ejemplo. ¿Por qué? ¿Quién consideró una buena idea el añadir nuestro nacimiento en cada correo que enviábamos? Tal vez ser jóvenes sea un motivo de orgullo, pero con los años debe pesar y puede crear situaciones incómodas que se hubieran evitado si el numerito hubiera quedado en el tintero.

Aparte del mail y las recreativas, con la llegada de los juegos online cooperativos se hizo necesario el disponer de un apodo que nos identificara en los mundos virtuales. Sobre todo en los MMO, ese nombre flotante encima de nuestras cabezas pasó a ser nuestra carta de presentación. Algunos lo tenían que meditar durante varios minutos u horas, siendo una decisión muy difícil que tomar; aunque muchos otros lo tenían más claro, un nombre que produjera sensación de grandeza y magnificencia. Dragon killer, The King, Dark Knight o derivados, añadiendo el hecho de estar en inglés para ser más cool. La popularidad de estos nombres ha ido cambiando a lo largo de los años, normalmente influenciados por la obra cinematográfica, serie de televisión o juego que estuviera más de moda en el momento. Al escoger un nombre que ya tenga otro usuario se arregla añadiendo un numerito al final y muchos prefieren ser el Dragon killer número 2081 antes que pararse un rato a reflexionar un nombre original.

Otros juegos míticos han ofrecido la posibilidad de cambiar el nombre de nuestro protagonista dentro del juego más allá del nombre de la partida. *The Legend of Zelda* es una saga que nos sirve de ejemplo, dejando como curiosidad que el nombre de su héroe, Link (enlace), fue escogido estratégicamente para dar a los jugadores la oportunidad de personalizarlo y sentirnos capaces de salvar a Zelda y recorrer Hyrule. Aunque, eso sí, hay que decir que se hacía raro escuchar “Paula” en contexto de una frase en masculino cuando hablabas con los goron, zora y demás seres del universo de *Zelda*, así que personalmente acababa dejando Link como nombre. Otras franquicias como *Pokémon* dejan poner a los monstruos que capturamos algunos motes graciosos, lo que da pie a frases como “oh shit, he grew to level 10”; además, proporciona a los entrenadores una excusa para divertirse cada vez que su pokémon es llamado. Como curiosidad, recuerdo un juego de PlayStation al que jugué con mi hermano cuando éramos pequeños y que tal vez no conozcáis: *Legend of Legaia*, un juego de rol al más puro estilo *Final Fantasy*. También permitía cambiar el nombre de los protagonistas y dada nuestra temprana edad, escogimos términos que no deseo dejar por escrito, pero que os podréis imaginar, dando lugar a una carcajada cada vez que aparecían en pantalla.

Podríamos seguir nombrando juegos con personalización de nombre hasta llenar el resto de páginas de la revista, pero como quiero dejar espacio a mis compañeros pasaremos a relatar brevemente el porqué de escoger Croft como apellido para presentarme al mundo periodístico. En realidad,no fue una decisión meditada durante días con gota de sudor incluida, sino que vino más bien de forma automática. Mi apellido real es bastante común y quería tener un nombre en línea que la gente recordara, así que en cuanto dejé mi mente divagar, enseguida di con mi querida Lara. Habréis podido deducir por las líneas que preceden a esta que mi infancia estuvo marcada por la generación de PlayStation. Pasé muchas horas jugando a la consola y obviamente los primeros *Tomb Raider* (sobre todo el tres) fueron de mis juegos preferidos. Una arqueóloga capaz de acabar con todos los peligros que se le ponían delante y resolver los misterios que las tumbas repartidas por el mundo le trataban de ocultar. Yo misma siempre fui muy aventurera, trepando a árboles o buscando el camino más difícil en las excursiones por la montaña, lo que producía las reprimendas de mis padres y demás adultos. Por ello, Lara Croft fue y ha sido siempre una modelo a la que admirar, por ser una mujer fuerte y a pesar de no llevar capa, también una especie de heroína.

Al crear mi canal de Youtube para colgar aquel primer vídeo de un minuto que enviaría a Meristation y me daría la oportunidad de empezar realmente mi carrera (aunque cuando lo grabé ni siquiera me planteé que pudiera llegar adonde estoy ahora), no dudé en llamarme Paula Croft. Agradezco la aceptación que ha tenido mi nickname y el hecho de que nadie me ha puesto problemas para presentar mis trabajos bajo este nombre, al que le tengo tanto cariño y que si todo sigue bien y evoluciona en el ámbito laboral periodístico videojueguil, espero que se convierta en algo que combinado con mi imagen, vaya unido a grandes trabajos de este mundillo que tanto amamos.



Con la Iglesia hemos topado

Texto **Revista Manual**

Decía el bueno de Don Quijote de la Mancha, en el capítulo IX de la segunda parte de su ya célebre aventura, una expresión que ha quedado grabada en el imaginario nacional por su facilidad para definir un enfrentamiento contra la autoridad eclesiástica: "Con la iglesia hemos topado". Cierto es que la fase no la escribió Cervantes tal cual –de hecho, lo hizo con "i" minúscula para referirse al edificio y no a la institución–, pero el acervo la cogió prestada y la modificó, como aquel quien dice, para ilustrar cuando se critica al poder clerical.

Desconocemos si los directivos de Sony, allá por junio de 2007, eran conocedores de esta frase tan recurrida para los españoles, pero seguro que pronunciaron una muy parecida. *Resistance: Fall of Man*, videojuego desarrollado por Insommiac Games y publicado por los japoneses, se había topado con la Iglesia. Y en mayúscula.

El arzobispo de Manchester por aquel entonces, Nigel McCulloch, salió a los medios de comunicación para criticar, y con mucha dureza, que *Resitance: Fall of Man* hacía uso de la Catedral de Manchester sin contar con los derechos oportunos, aunque esta fue la menor de las reclamaciones: consideraban como "altamente irresponsable" el usar el recinto en una de las secuencias del título.

Si se echa la vista atrás para analizar este pasaje de la producción en concreto, se observa que los chicos de Insomniac Games no se cortaron ni un pelo a la hora de recrear un tiroteo –y algún que otro desmembramiento– dentro de la citada Catedral. ¿Problema? Toda la saga *Resistance* estaba marcada por ese tono crudo que le caracterizó. La lucha de los humanos contra las quimeras era despiadada y sangrienta, aunque esa explicación de poco le valía a la Iglesia.

"Estamos conmocionados de ver que un lugar de aprendizaje, oración y patrimonio aparece presentado al mercado de la juventud como un lugar donde se pueden disparar armas", puntualizó por otro lado Rogers Govender, deán de la Catedral de Manchester, para expresar su malestar.

Videojuegos y la Iglesia. Qué cóctel, por favor. A este sólo le faltaba "política" para estar completo, y ahí que vino el señor Tony Blair, primer ministro británico de la época, para echar más leña a una hoguera que no paraba de arder. "Estoy de acuerdo con mi honorable amigo, creo que es importante que cualquier empresa que promueve este tipo de productos tenga sentido de la responsabilidad, así como algo de sensibilidad hacia los sentimientos de los demás", pronunció ante la prensa cuando fue cuestionado por el tema que ocupaba los rotativos durante esa semana.
Sony veía cómo una de las producciones más importantes en el arranque de PlayStation 3 estaba sufriendo una oleada de críticas. Ante ello, los nipones publicaron una carta donde pedían perdón a la jerarquía eclesiástica por la ofensa del lugar, aunque matizaban que los edificios históricos eran usados habitualmente en la industria audiovisual de muchas maneras.

La Catedral de Manchester no acabó muy contenta con estas disculpas, dado que también solicitaba acciones como una donación, la supresión de esa parte jugable e incluso la retirada del título de las tiendas en última instancia. Sony no movió ningún dedo más y dejó que el tiempo pusiera mesura en el asunto, a pesar de que desde la Iglesia vaticinaban acciones legales contra los asiáticos.

La controversia suscitada entre *Resistance: Fall of Man* y la Catedral de Manchester terminó desapareciendo de la primera plana conforme fueron pasando las semanas. No obstante, durante este periodo el videojuego volvió a subir en las listas de ventas (cuatro meses después de su lanzamiento), mientras que David Marshall, portavoz de la Diócesis de Manchester, escribió en la Revista Oficial de PlayStation que las visitas a la Catedral se dispararon cuando surgió la polémica (texto redactado tiempo después, claro está).
Tanto empresa multinacional como Iglesia salieron ganando de toda esta problemática, al igual que Don Quijote y Sancho en ese pasaje. Casualidades de la vida. O no.



Ubisoft

Te echamos de menos, Bola.

NIVEL 04





HOMINES DUM DOCENT DISCUNT

Texto **Javi Andrés** | Ilustración **Nintendo - Ubisoft - Sledgehammer Games**

Assassin's Creed: Origins estrena a principios de este año su Discovery Tour, un modo de juego extra y gratuito, sin violencia ni carreras ni objetivos de acción o reflejos, sólo pensado para aprovechar de manera educativa el gigantesco y nutrido mapeado diseñado para acoger el Antiguo Egipto ptolemaico donde se desarrollan los convulsos acontecimientos de la trama de los Assassins. Hablamos de un modo contemplativo con fines meramente didácticos, reforzado de descripciones, imágenes de documentación y explicación, que muchos profesores que ya experimentan con técnicas de gamificación soñarían para sus clases de Historia o Sociología, pero que otros más conservadores en la enseñanza seguro que seguirán repudiando por venir de un formato y funcionar en una máquina tradicionalmente mal vistos en la escuela. Quizá al enseñar con estas nuevas fórmulas, estén aprendiendo todos ellos...



¿Videoconsolas en los colegios? ¡A dónde vamos a llegar! ¿Qué será lo próximo, porno en las guarderías? La demonización de los videojuegos ha existido desde los tiempos primitivos de *Pong* y Atari. Algo diabólico había en esas maquinitas de pantallas y botones... Y, honestamente, esa repulsa no desaparece con los años, por más que los estudios de universidades consagradas de todo el mundo intenten demostrar su valor y beneficios para todas las franjas de edades. No sólo el “iluminado” profeta Josué Yrion ve “los Nintendos” como una poderosa arma del dios del mal para seducir a los más pequeños o a los que él llama “débiles de espíritu”. No está solo en esa cruzada, seguro que alguna madre que lea estas líneas, también.

Tradicionalmente, los ratitos de jugar a la consola han estado colocados en posición diametralmente opuesta respecto a los ratos de estudio, formación, desarrollo y aprendizaje. Jugar a la consola ha sido siempre el premio tras estudiar. Comprar un nuevo videojuego, el premio por unas buenas notas. La mejor de las pellas era la de quedarse en casa jugando. Escuela y videojuegos, antagonistas naturales. Porque sí, porque la sabiduría tradicional dice que *GTA*, *Zelda*, *Call of Duty*, *Super Mario*, *Street Fighter* o *Minecraft* no pueden tener nada bueno para el alumno, sea de la edad que sea. Y porque, reconozcámoslo, lo que más desea un jugador habitual cuando tiene un libro por delante es cerrarlo y encaramarse al pad. Es el ocio por el ocio, pero cada vez hay más mensaje y coqueteo con formas de enseñanza que ni los profesores más reacios pueden subestimar. Estamos en esa primitiva fase de que ellos aprendan que es posible usar los videojuegos como material didáctico. Fase de que aprenderán enseñando.

Toda esa confrontación escuela-videojuegos se creía. Eran elementos que se enfrentaban habitualmente. Ahora ha llegado Ubisoft a intentar demostrar que, por fin, academia y videoconsola pueden ir de la mano con todas las de la ley, sin incomodar a casi nadie, ya sea con la inserción directa o indirecta –gamificación– de los videojuegos en las aulas.

Han sido 40 años de intentos tímidos y profesionales de la enseñanza intentando adelantarse a su tiempo y compañeros, años de deseo y lucha por parte de los jugadores que veían potencial en sus videojuegos para favorecer la formación intelectual o el desarrollo del pensamiento, en general. ¿Por qué no se usa *Tetris* en las escuelas de Primaria para ir ayudando a los pequeños a tomar conciencia de las formas, el encaje de piezas geométricas y la predilec-





ción del orden –líneas perfectas que puntúan– sobre el caos –huecos que entorpecen la torre de piezas–? ¿Cuántas veces habremos sentido que unos buenos *Age of Empires* o *Civilization* son más formativos que una clase de historia y estrategia bélica? Que alguien nos explique por qué a día de hoy todavía no hay un *Gran Turismo*, un *Forza* o un *Project Cars* en cada autoescuela para entrenamientos básicos e iniciales… La barrera del prejuicio es la más dura de saltar, pero también se sabe desde el Renacimiento que estimular el máximo número de sentidos e interacciones posibles genera el aprendizaje más eficaz y duradero de todos. El extinto Kinect, cuando apareció, fue mirado por muchos con cierta seducción y esperanza. De hecho, la propia Microsoft buscó acuerdos con universidades, colegios, guarderías, geriátricos y hospitales para colar su dispositivo en las aulas, favorecer procesos de rehabilitación o potenciar estimulación de reflejos y agilidad mental en edades avanzadas. Sí, fue puro marketing, pero se vieron algunos casos interesantes y constatados. Ahora ya de todo aquello de Kinect no queda nada, lamentablemente tampoco en los hogares.

Por otro lado, ha habido valientes que se han atrevido a poner una Wii en el aula, o pedir como material escolar una buena gráfica para que el alumno conozca desde dentro la Revolución Industrial en todo su esplendor gracias a juegos como *Assassin's Creed: Syndicate*. Y es que, no vamos a postergar más introducir el tema base: la saga *Assassin's Creed* es ya una de las más valiosas en cuanto a ambientación en eras históricas y acontecimientos reales desde los principios de la civilización. El reciente *Assassin's Creed: Origins*, con su particular *Discovery Tour*, no ha hecho más que lo que la vendidísima marca de Ubisoft debió poner en práctica hace 4 o 5 juegos: tomarse más en serio a sí misma y a lo que soporta todo el viaje, y darse un segundo uso como material educativo. Porque *Origins* pone en pantalla de cualquiera que tenga una PlayStation 4, una Xbox One o un PC la mejor recreación del imperio de los faraones y las pirámides que jamás se haya diseñado de manera poligonal y virtual.

Este terreno de juego es un Egipto ptolemaico inmenso, rico, detallado, variado en zonas y formas de vida de sus habitantes, y bastante respetuoso con los ritos, costumbres y preocupaciones de entonces. Ni el British Museum ni la mejor película histórica han soñado jamás con una recreación de época como esta, tan detallada, libre de explorar, amplia y verosímil palmo a palmo. Han sido años de documentación por parte del equipo de diseño y arte para conseguir que el jugador de







Assassin's Creed: Origins se sienta directamente dentro del Antiguo Egipto de aquellos años, con sus gentes y condiciones. Sin embargo, la naturaleza propia de esta saga de juegos y su intención comercial, lo hacen un videojuego denso en manejo, repleto de imágenes violentas y objetivos "poco educativos". La idea del *Discovery Tour* da de lado a todo eso y simplemente se queda con el mapa de juego, el escenario, que es, repetimos, lo mejor que se ha hecho nunca en formato alguno para representar la vida de hace más de 2.000 años en las tierras bañadas por el Nilo.

El videojuego pasa a ser una enciclopedia interactiva donde se tiene información y se ve una representación de cómo se hacía la momificación en las salas de las termas; cómo funcionaba el comercio ambulante de tenderetes y a orillas del río; o incluso hasta una fiel recreación 1:1 del conjunto de Gizeh y templos elementales como los de Karnak y Luxor (funcionando y con sus sacerdotes en oración). ¿Por qué ha tardado tantos juegos en aparecer este *Discovery Tour* en la saga *Assassin's Creed* si era tan propicia para un enfoque didáctico? La serie ha tenido maravillosas representaciones de la guerra de la Independencia de Estados Unidos, de la París de la Revolución francesa, de la Jerusalén de las cruzadas o de la Roma y Florencia renacentistas. No son pocos los pedagogos que se han manifestado en foros y coloquios sobre la utilidad potencial de estos mapeados tridimensionales, minuciosas maquetas que recorrer con libertad, para explicar mejor a sus alumnos las culturas antiguas, los grandes acontecimientos y otras disciplinas que se basan en esquemas urbanísticos y estructurales del pasado. Pero todos esos profesores, educadores, historiadores o hasta arqueólogos y arquitectos también se han visto empequeñecidos por un demasiado frecuente equipo docente de compañeros que no siempre ha aceptado estas nuevas fórmulas de enseñanza que se alejan del libro de texto, la pizarra, los apuntes y, si acaso, algún vídeo o documento gráfico.

Probablemente las primeras veces que se llevaron proyectores o tablets a las aulas se generó una guerra civil entre docentes algo parecida a esta, como señala el estudio europeo *The Benefits of Playing Video Games*. Hay conservadurismo de formatos y se asumen pocos atrevimientos en la enseñanza española, al contrario que en la finlandesa y la belga, frecuentemente tildadas como las mejores del mundo. Cuando precisamente en la Academia –ya lo decía Aristóteles allá por los tiempos en que se desarrolla *Assassin's Creed: Origins*– es donde más riesgos, pruebas y experimentos se deben acaparar, para simple estímulo de los aprendices, pero también perfeccionamiento y apertura de los instructores, a menudo ambos igual de ávidos de conocimiento. Porque sí, porque la enseñanza a través de mecánicas lúdicas está ya demostrada como la más eficaz, sobre todo en determinadas edades de

atención difícil, interesante e imborrable para el estudiante novel. Aplicar esta rama y estilo de docencia se llama gamificación o ludificación. Todavía es infrecuente, y consiste básicamente en trasladar objetivos y exigencias de los juegos y videojuegos a la forma en que tienen los alumnos de afrontar sus estudios y aprendizajes académicos. La recompensa inmediata y magnificada, la mecánica de prueba y el error, o la sensación de reto cada vez mayor son algunos de los términos de ludificación que algunos doctores de la enseñanza ya prueban a diario con satisfacción.

Pablo Espeso Tetuán es uno de los máximos especialistas en gamificación de nuestro país, coordinador en la Universidad de Valladolid y conocedor de sobra de la llamada Educación 3.0, así como de la serie *Assassin's Creed*. Para él, como defensor de la ludificación, no hay que confundir enseñanza con falta de objetivos y desafíos, y advierte: "Generalmente la gente no quiere aprender por aprender, sino hacerlo por un motivo. Está bien aportar un enorme listado de curiosidades y datos sobre una civilización, y hacer que un muñequito o personaje ande de un lado a otro descubriendo cosas; pero ¿por qué tendría yo que aprenderlo? ¿Qué motivación me lleva a ejecutar este juego? Eso sí, reconozco que (con el *Discovery Tour* de *Assassin's Creed: Origins*) me ha entrado

"Generalmente la gente no quiere aprender por aprender, sino hacerlo por un motivo"

'apetito profesional' por probarlo y ver qué tal lo han hecho. Desde mi punto de vista, el enfoque, por ejemplo, en este caso no es tanto crear un universo que pueden los alumnos recorrer para aprender, sino generarles la necesidad de que lo recorran a través de retos y problemas para que, durante todo este camino, ellos vayan obteniendo pildoritas (o pildorazas) de información. El remanente, lo que les quedará a lo largo de los años, será mucho mayor". Sí, aprender –y enseñar– con videojuegos directamente parece tener esa otra ventaja adicional que decíamos antes, la utilización de varios sentidos y partes del cerebro al mismo tiempo para fortalecer la permeabilidad de ese proceso de aprendizaje y mantenimiento férreo de lo aprendido. El videojuego es, de entrada, un producto audiovisual, como una película o un documental. Pero contiene un par de elementos extra que lo hacen muchísimo más potente y capaz de mantener la atención de quien lo practica durante horas, sin sensación de fatiga ni, mucho menos, de aburrimiento.

Por un lado está la interacción libre –o limitada–, pero que en cualquier caso deja en manos (tacto) del jugador poder elegir qué ve, desde qué ángulo, qué hacen los personajes en pantalla, en qué centra su atención sin que le guíen, etc. Todo esto se hace con botones, y pasa de forma automática y desapercibida cada vez que jugamos a un videojuego, sea del género y estilo que sea. Por otro está la adicción, la







sensación de desafío, el objetivo que incita a seguir intentándolo, el llamado autorreto. Cuando sientes que tienes que ganar esa partida de shooter, que tienes que acabar esa aventura gráfica o encontrar esas cuatro cosas en un mundo abierto, se genera una sensación en ti de necesidad, urgencia y autoconsideración dentro de unas mecánicas y reglas establecidas en cada juego, de manera que se genera adicción al videojuego y sus particularidades.

Como decía Espeso, en el *Discovery Tour* esto de la adicción desaparecerá, porque no habrá objetivos ni retos, más allá de explorar cada esquina del mapa del Antiguo Egipto recreado para el juego. Pero sí se mantiene, y mucho, la interacción, pues es el jugador quien decide a dónde mira, desde qué entra a cada templo y estrechos pasadizos de las pirámides, o cómo contempla la fauna y flora de aquel particular ambiente.

Y esto lleva a otra forma de aprendizaje aún más inmersiva y multisensorial. La realidad virtual consigue que el espectador o jugador se sienta completamente dentro de esos mundos poligonales o escenas 360 grados. En YouTube ya hay montones de tours virtuales por la Capilla Sixtina o la sede de la Naciones Unidas, paseos en los que se puede mirar a cualquier parte y comprobar con todo detalle, zoom y otras ayudas

"El profesor debe estar no sólo cualificado, sino también abierto a recibir parte de este aprendizaje"

la impecable obra de Miguel Ángel o la tapicería de cada uno de los asientos parlamentarios de cada país representado en esta inconfundible sede neoyorquina. El *Discovery Tour* de *Assassin's Creed: Origins* no tendrá soporte para permitir recorrer Egipto en realidad virtual, por una mera cuestión tecnológica que les obligaría a recortar gráficamente mucho el entorno y la definición en la lejanía. Pero puesto que todo apunta a que será el primero de muchos tours de este tipo, lo esperable es que Ubisoft –u otras compañías que se suban al carro con sus juegos con posible potencial didáctico– vaya mejorando a medida que la tecnología comercial lo vaya permitiendo. Y según vaya interesando comercialmente, pues Espeso apunta también que se ha tardado tanto en implementar el *Discovery Tour* en esta serie porque "no es un objetivo primordial para Ubisoft, y ahora, tras un porrón de entregas lanzadas, probablemente ya tienen la estabilidad (y el dinero para centrarse en estas cosas más secundarias)". "Además, en los últimos años se está potenciando el añadir contenido a los videojuegos una vez lanzados, no sólo DLCs, sino también contenido gratuito, para así mantener viva la llama, y quizá el *Discovery Tour* sea uno de estos. Cuestión de intereses para una gran empresa como Ubi, supongo", destaca. Sea o no un factor más para mantener viva la llama, y los



hoy tan frecuentes juegos como servicio y contenido poslanzamiento, habrá que esperar a ver cómo se ejecuta.

Ahora bien, todavía queda un riesgo indiscutible, comprobado, por asumir y mantener bajo control, la dispersión del alumnado o su posible distracción de lo que de verdad se busca con la introducción de los videojuegos en las aulas o los planteamientos académicos basados en gamificación. Espeso expone: "Los beneficios de usar videojuegos en el aula pueden llegar a ser muy significativos y ventajosos, pero siempre dependen del enfoque y la metodología que se pueda aplicar. Este es, desde mi punto de vista, el gran caballo de batalla a la hora de incorporar videojuegos a la educación: saber hacerlo de la manera efectiva y que sea útil para el proceso de aprendizaje. Y ahí, creo, una gran parte de la comunidad docente no está preparada para dar el salto. Un videojuego puede ser tanto una herramienta de gran utilidad educativa como una distracción más: todo depende de qué juego sea y de cómo se incorpore en el proceso educativo. No existe el modo mágico de incluir un videojuego en clase y se acabó, hay que trabajárselo bien". Realmente volvemos a la idea del principio, el profesor debe estar no sólo cualificado, sino también abierto a recibir parte de este aprendizaje, que puede suponer una experiencia y fórmula nueva de impartir conocimiento. No todos van a pasar por ese aro, sencillamente porque no pueden ni tienen los conocimientos para ello: "Por parte de otros profesores, la queja más recurrente es que toda herramienta de gamificación requiere un esfuerzo extra del profesorado, y muchas veces no tienen tiempo suficiente para implementarla, y en muchos casos tampoco ganas de hacer algo nuevo como esto; otras veces, simplemente, no disponen de los conocimientos necesarios para organizar o coordinar una estrategia de gamificación correcta".

La cosa se pone aún más cuesta arriba para el ideal de videojuegos en el aula y alumnos divirtiéndose, todo mientras encuentran retos y desafíos que los enganchan a seguir avanzando en su aprendizaje. "Según sea el contexto en el que queramos integrar algo de gamificación, hay veces en las que es necesario unificar esfuerzos. Me refiero, por ejemplo, a elegir una única plataforma de ludificación para centralizar, que es lo que quieren muchos centros: no puede ser que el 4ºA utilice Edmodo, el 4ºB Kahoot y el 4ºC QuizIt; debemos ir todos a una. Por ahora no existe 'la mejor', y cada una tiene sus pros y sus contras. Eso lo complica todo. Y es muy difícil alinear a todo un colegio hacia la misma dirección", subraya Espeso.

Otra voz más que autorizada, Isabel Fernández Solo de Zaldívar, especialista en psicopedagogía innovadora y profesora en la Universidad Internacional de La Rioja, es también defensora de la gamificación y gran conocedora de la introducción de las TIC (tecnologías de información y comunicación) en las aulas. Ella añade un componente más que obstaculiza la llegada de consolas o formatos







del videojuego a la escuela: “Las mayores dificultades suelen venir a la hora de cumplir con la burocracia que exigen los centros educativos y en la organización de esos centros, debido a que este tipo de herramientas (de gamificación) suelen ir acompañadas de otras metodologías de aprendizaje basado en proyectos, simulación… que precisan una mayor flexibilidad y autonomía de centros, que en estos momentos suele ser complicado”.

Volvemos también al principio, los organismos de la enseñanza española, desde el sistema de calificación por notas numéricas al reparto en aulas de grupos numerosos o, simplemente, cómo se distribuyen los pupitres en el espacio de una clase, presentan anacronías y arcaísmos preocupantes, que difícilmente van a convivir con técnicas de ludificación. Fernández Solo de Zaldívar habla de la “Educación cuchara”, donde el profesorado tiene el alimento y se lo va dosificando al niño, pasivo, según le parece y considera, creyendo saber cuándo nuestros hijos tienen hambre, frío… “Parece disparatado pero es así como enseñamos a nuestros alumnos, adolescentes”, denuncia. Y añade: “En primer lugar hay que destacar que el alumnado no podrá enfrentarse a la sociedad actual si la educación se basa únicamente en las clases magistrales, en las que el estudiante juega un papel de mero espectador pasivo de una realidad construida desde fuera y arriba, que no activa la creación de valores ni sentimientos, dejando de lado el compromiso social y político de esta nueva generación. La propuesta lúdica y el relato que se despliega en estos particulares juegos constituyen un espacio cultural simbólico (Bourdieu, 1984) privilegiado de simulación y construcción de la dinámica de las interacciones sociales y afectivas que es preciso comprender para incorporar a las propuestas educativas”.

¿Qué dicen y qué papel tienen las desarrolladoras y editoras de videojuegos? Tampoco parece que ahí esté la solución al entuerto educativo. Esto de los juegos educativos “no es un mercado en el que haya dinero”, sentencia sin dudarlo Pablo Espeso. “Los videojuegos no son un elemento esencial de las aulas (como por ejemplo sí son los libros), y por lo tanto no se venderían tanto (los colegios suelen tener fondos muy limitados para adquirir material de uso común). También, los niños huyen de todo lo que tenga el término ‘educativo’, supongo que por mera concepción social. Sin embargo, siempre han existido grandes juegos con una enorme carga educativa o, más bien, con fines de formar o enseñar algo. Por ejemplo, se me ocurre *Sim City*, cuya primera versión es de 1989: enseña organización y coordinación, contabilidad, núme-





ros, lo que gasta una ciudad, etc. No es necesario mostrar unas diapositivas o transparencias para enseñar algo. Hay mil y un ejemplos como este. Ahora mismo dudo mucho que un videojuego que tenga la etiqueta 'educativo' pueda tener éxito, e incluso aunque fuese de una franquicia enorme terminaría siendo un fracaso. Entiendo que el camino correcto es hacer un juego que sea atractivo y que, a la vez, sea capaz de enseñar algo".

Con todo esto por delante, parece difícil ser optimista con la gamificación y los nuevos métodos de enseñanza polisensorial y activa. El profesorado no lo tiene siempre fácil, la burocracia escolar dicta seguir con las prácticas tradicionales, el alumnado corre peligro de distraerse, las desarrolladoras no apuestan por juegos educativos… pero Isabel Fernández y Pablo Espeso, aun viniendo de especializaciones distintas, coinciden: "Debemos tener en cuenta a nuestros alumnos, los objetivos que queremos alcanzar, nuestro dominio del tema, la integración del juego en el currículum, el tipo de jugadores que son, la posibilidad de adaptación del juego, la metodología de evaluación, los

"Respecto al peligro de distracción, seguramente es mayor con una mosca que con un videojuego o videoconsola"

conocimientos del profesor en este tipo de metodología, la infraestructura del centro… Es decir, la utilización de videojuegos y videoconsolas en el aula son posibles, pero siempre que se cumplan determinadas condiciones básicas que regulen y aseguren un correcto aprendizaje y uso. Respecto al peligro de distracción, seguramente es mayor con una mosca que con un videojuego o videoconsola, si tenemos en cuenta que si el videojuego está integrado en el currículum, el alumno estará desarrollando destrezas y competencias siempre que esté interactuando con él". Uno de los títulos menos discutidos y más extendido en aulas ha sido *Minecraft*, auténtico fenómeno de masas, además, con versión *Education Edition* y bien conocido entre los más pequeños: "Si hay que nombrar videojuegos mainstream que se puedan aplicar con tranquilidad, quizá diría *Minecraft*, aunque no estaría del todo seguro, ya que no deja de ser un mundo abierto. La versión educativa está bastante centrada en enseñar 'algo' y, quizá, pueda considerarse la más segura. Eso sí, puede quedarse corta a los más exigentes".

Y si integrar videoconsolas y tecnología en las agendas provoca reticencias, quizá la estrategia más adecuada y promovedora de la adaptación paulatina por parte de compañeros y padres sea la de empezar con técnicas de gamificación, que hay muchas: "El juego es una forma de aprender 'haciendo'. Es importante 'hacer' en la escuela, el llamado learning by doing, con muchas ventajas. Tomo decisiones en un entorno protegido, sin que pueda pasar nada, veo cómo se va a comportar el otro, el juego en sí mismo enseña, detrás de cada juego hay una serie de aprendizajes tanto de contenidos como de valores, tolerancia a la frustración, memorizo las reglas, estrategias para ganar, adelantarte a lo que va hacer el otro… Cualquier juego da: observación, probabilidad, rapidez, ponerte en el lugar del prójimo, intuición, toma de riesgos y de decisiones, a veces gano y a veces pierdo, si pierdo no pasa nada, me disgusto, tolerancia a la frustración, toma de decisiones rápida, cómo influye en el final del juego mi toma decisiones, provocación de reflexión, invitación a verbalizar… Del juego podemos aprender varias cosas esenciales: podemos hacer todo, aunque sea virtualmente. Y otra cosa todavía más importante, ¡podemos equivocarnos! Equivocarse para aprender sin que eso tenga grandes consecuencias. El niño, por naturaleza, toca todo hasta que pasa algo. El problema es que no dejamos a nuestros alumnos equivocarse y volver a empezar, volver al 'Try again!'. Son capaces de aplicar esas reglas a las diferentes etapas del juego, a las pantallas… No olvidan las reglas; cuando llegan a una nueva pantalla, investigan, interaccionan, preguntan a los compañeros, se socializan, buscan soluciones en Google para poder aplicarlas a su juego, las verbalizan, cooperan entre ellos, respetan las reglas, se adaptan e interactúan entre ellos… Todos estos elementos son los que debemos copiar de los videojuegos e introducirlos en el aula". Se añaden, por tanto, muchos aspectos de formación y desarrollo de la personalidad, así como habilidades psicosociales que pueden beneficiar muchísimo y que no están de ninguna manera integradas en las agendas educativas de esquema tradicional. La Academia, desde los tiempos de los inicios de la filosofía oral y escrita, debe ser un espacio de formación intelectual pero también adaptativo y de preparación vital.

Miremos hacia delante. A principios de 2018, Ubisoft reabre con fuerza el debate de la utilidad didáctica de los videojuegos y la barrera quizá no tan marcada –como muchos creen– entre diversión interactiva y aprendizaje. El *Discovery Tour* puede quedarse en una anécdota o puede ser la herramienta ideal para un profesor de Historia, de Arte o de Sociología. Se queda de manifiesto al menos que muchos especialistas y entendidos están ya viendo claro el momento de empezar a mover con fuerza todo esto, de cambiar la "Educación cuchara" y de abandonar algunos de los mecanismos tradicionales unidireccionales. Los jugadores lo soñamos y los profesores, con el siguiente cambio generacional, van a empezar a estar bien preparados para asumir gamificación y videojuegos en el aula. Lo mejor de todo, por cerrar con un poco más de optimismo, es que se producirá un espacio de aprendizaje mutuo y un espacio de trabajo compartido donde al final el profesorado se empapa de lo que puedan traerle las nuevas generaciones, tan acostumbradas desde la cuna a las tecnologías de información y comunicación.

"Los jugadores lo soñamos y los profesores, con el siguiente cambio generacional, van a empezar a estar bien preparados para asumir gamificación y videojuegos en el aula"


M
L


HELL IS EMPTY
AND ALL THE DEVILS
ARE HERE.



CONEJILLOS DE INDIAS

Cuando el periodista se convierte en una rata de laboratorio, bajo la atenta mirada de un montón de desarrolladores.

Texto **Bruno Sol** | Ilustración **Konami**

10 de marzo de 2008. 14 periodistas de diversos medios de todo el planeta son invitados por Konami para jugar en primicia, y de cabo a rabo, a *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Servidor tuvo el honor de ser uno de ellos; y eso que casi no lo logro debido a que mi nombre estaba en "una lista negra" de Konami Europa (pero esa es otra historia).

Esta clase de eventos no eran inusuales, y de hecho cada año Activision solía organizar uno para preparar las reviews del *Call of Duty* de turno (y lo sigue haciendo en la actualidad). Lo verdaderamente extraordinario era tener la oportunidad de jugar con el título más deseado del año tres meses antes de su lanzamiento (MGS4 no aterrizaría en las tiendas hasta el 12 de junio de aquel 2008). ¿Qué motivos tendría Konami para organizar aquello? Lo descubrimos nada más aterrizar en Tokio.

Allí nos explicaron que el evento no tendría lugar en las oficinas de Konami, sino en un gigantesco complejo que tenía la compañía en las montañas de Nasu, a casi 200 kilómetros de distancia. Bautizado como Konami Super Campus, este conjunto de oficinas recordaba al Centro de Investigación Fotoatómica de *Mazinger Z*, con entrada subterránea y todo. Salvo que aquí en lugar de brutos mecánicos podías encontrarte con los monos que solemos ver en los documentales bañándose en las aguas termales.

Durante tres intensas jornadas, aislados en mitad de las montañas y bajo un horario maratoniano (desde las 9 de la mañana hasta las 12 de la noche, con dos pausas para comer y cenar), se nos dio la oportunidad de probar entero el nuevo juego de Hideo Kojima, quien hizo acto de presencia la primera noche, a modo de aparición sorpresa.

Un férreo NDA (non-disclosure agreement) marcaba milimétricamente lo que podríamos contar en nuestros respectivos reportajes al regresar a casa,





pero ahí acabaron todas las restricciones (bueno, tampoco dejaban fumar ni siquiera en el exterior). El juego estaba completamente abierto para nosotros, de principio a fin. Teniendo en cuenta el celo con el que las compañías japonesas protegen sus juegos (no olvidemos que aún quedaban tres meses para que MGS4 saliera a la venta), yo no daba crédito ante semejante oportunidad. Aunque no tardé en descubrir que en realidad habíamos acudido allí en calidad de "conejillos de indias".

Alrededor de nosotros, mientras jugábamos en nuestros puestos (consistentes en un monitor, un mando de PS3 y un adaptador JVC Su-DH1 que permitía disfrutar de sonido 5.1 desde unos simples cascos estéreo), empezaron a rondar unos señores con cronómetro que apuntaban nuestros avances con la seriedad de un juez olímpico.

Aquel puñado de "gaijines" había sido invitado a Nasu para disfrutar en primicia con el gran bombazo de Konami para 2008, pero además para convertirse en ratas de laboratorio que permitirían a Kojima y su equipo calibrar el nivel de dificultad (a todos se nos exigió jugar en dificultad normal) de cara al lanzamiento occidental del juego, a base de cronometrar los tiempos en los que se completaba cada nivel y las veces que nos mataban.

La verdad es que aquel descubrimiento no me indignó en absoluto. Por un lado tenía la oportunidad de hincarle el diente, antes que nadie en España, al juego más deseado del año. Por otro, aquello se traduciría en una jugosa exclusiva que además iba a coincidir con el rediseño de la Revista Oficial PlayStation para la que trabajaba. Y, además, nos hicieron un regalo "fabuloso": un juego de toallas con el logo de *Metal Gear Solid 4* primorosamente bordado. Tres días de trabajo a cambio de mejorar nuestro ajuar. ¿Quién podría negarse?

Tras su aparición sorpresa de la primera noche, Hideo Kojima estuvo presente durante las sesiones de juego y comprobó cómo trataban aquellos occidentales a su criatura, disfrutando con nuestra reacción al regresar a Shadow Moses. El experimento debió de ser de su agrado, porque un par de meses después volvieron a repetirlo en París e invitaron al resto de medio europeos.

Mi primera experiencia como cobaya quedó plasmada en el Nº88 de la Revista Oficial PlayStation (mayo 2008) y parte del evento aparece en el Blu-ray que acompañaba al juego en la edición limitada de *Metal Gear Solid 4*. Concretamente en los últimos minutos del apartado Hideo Kojima's Gene. Servidor no aparece en ninguna de las imágenes, aunque sí lo hacen muchos de mis compañeros de laboratorio. Pero creedme, estuve allí. Tengo un juego de toallas para demostrarlo.





NO DEBEMOS (NI PODEMOS) SER OBJETIVOS

El periodismo es intencional. Siempre. Una interpretación de la realidad que el periodista hace desde un punto de partida, el suyo. Por eso, y porque será así aunque no se quiera, no es la objetividad –imposible, inexistente– lo que hay que reclamarle al gremio. Sino la honradez, responsabilidad y espíritu crítico. Y eso es aplicable también al periodismo de videojuegos.

Texto **Salva Fernández** | Fotografía **Lewis Hine, 14 de abril de 1912**

La objetividad en el mundo del periodismo no existe. Hay elementos objetivos, ciertos e irrefutables. Pero esos elementos no transforman el ejercicio del periodismo en un trabajo científico donde hay una verdad y, detrás de ellas, hipótesis descartadas. Esto, que parece evidente para cualquiera que haya estudiado comunicación, es algo que muchas veces no se entiende desde el consumidor de medios sobre videojuegos. Tampoco ayuda parte del gremio (sea o no licenciado, al final periodista es más oficio que otra cosa y más quién lo ejerce que quién lo aprende a base de libros) confuso, a veces temeroso de decir una realidad: el periodista no puede ser objetivo porque, como sujeto, forma parte de la realidad que pretende observar.

Tradicionalmente el género periodístico se ha dividido en tres grandes bloques: información (noticias), interpretación (crónicas) y opinión (ensayos, críticas). Una pequeña falacia que sí, se explica en las clases más académicas de la facultad, pero que acaba cayendo por su propio peso a medida que los estudiantes avanzan hacia nuevas asignaturas y cursos. Todo acaba pasando por el filtro del periodista. Humano. Sujeto. Subjetivo. Observador de la realidad pero a la vez intérprete. El periodismo siempre tiene intencionalidad. Y esto es lo que convierte al periodista en alguien con una gran responsabilidad.

Francesc Burguet, profesor de universidad en centros públicos y privados de Catalunya, es un ferviente defensor de la teoría que el periodista siempre toma partido. Esto, advertía en sus clases y en entrevistas concedidas, no da barra libre a las interpretaciones. "Las hay de fundamentadas, de gratuitas y de arbitrarias; aquí entra el papel del lector para que pueda decir 'perdone, pero esto es inconsistente'". Porque a veces, precisamente para irnos justo al otro extremo, todo se acaba reduciendo a un absurdo "es mi opinión". No, que el periodista sea un intérprete –aunque no lo quiera– de la realidad, eso no le da derecho a mentir o tergiversar. Es lo que la escuela de periodismo anglosajona define como "la honradez del punto de partida". Un comunicador debe ser honesto desde su posición de inicio y su actitud ante lo que tiene delante. Honradez y responsabilidad, esos son los verdaderos objetivos del periodismo, y no la mal llamada objetividad.

La intencionalidad del periodista siempre está presente, aunque sea de manera inconsciente. Lo que se destaca en un titular ya conlleva una intención. También cómo se escribe dicho titular. O qué artículo va en portada, qué noticias se seleccionan y cuáles se desechan. Todo esto es un ejercicio interpretativo de la realidad –yo como periodista decido qué es importante y por qué lo es– que provoca, precisamente, que esa separación de tres géneros periodísticos se diluya a las primeras de cambio.

Decía todo esto porque en el mundo de los videojuegos, por sus características y la relación estrecha que hay entre medio o comunicador con sus lectores-usuarios-oyentes, existe una sobreexposición evidente –positiva en muchos casos– que desemboca en críticas muchas veces infundadas por este equívoco. Y es aquí cuando muchos que piden "objetividad" están, en realidad, pidiendo un juicio que se ajuste a su construcción de la realidad.

En todo esto tampoco ha ayudado mucho la propia definición del análisis como género periodistico dentro de los videojuegos. Una traducción del concepto "review" que se usa en el mundo anglosajón. Allí las "reviews" lo son para videojuegos, pero también para las películas. En cambio aquí no. En los juegos hablamos de análisis, pero en el cine se habla de crítica. Y aunque tengan estructuras y desarrollos diferentes, a fin de cuentas un análisis es una crítica. Y no pasa nada por decirlo bien claro.

¿Puede un análisis ser objetivo? No, no puede. Tampoco pasa nada por decirlo. Ni deben tener miedo los periodistas en admitirlo ni el usuario debe darle menos valor a lo que está leyendo. Hay aspectos técnicos y de mecánicas que sí son objetivos. La resolución a la que funciona un juego, la tasa de framerate, el uso que tiene cada botón para realizar una

acción… Relatar estos datos objetivos no convertirá la crítica en un ejercicio de objetividad. Ni al redactor en un buen "analista". En todo caso, en una mezcla entre ficha técnica y libro de instrucciones versión extendida.

Precisamente es a través de esos datos objetivos donde podemos ver con claridad por qué el papel del periodista de videojuegos debe trascender a la descripción y tomar partido. Pongamos por caso *Shadow of the Colossus*. Considerado por muchos –me incluyo– como una obra maestra dentro del género del videojuego, el juego tiene ciertos elementos que se pueden considerar "objetivos". Por ejemplo, hay momentos en que el framerate baja en ciertas batallas contra los colosos. Que el framerate cae es un hecho objetivo (y demostrable). Pero al periodista no se le debe (sólo) preguntar si la tasa de imágenes por segundo se mantiene estable. Se le debe preguntar, sobre todo, cómo afecta eso a la experiencia del jugador. Y ahí entra, irremediablemente, la interpretación del crítico. Una interpretación que puede generar consenso –el juego no se hace injugable–, pero que nunca será una verdad irrefutable. Hay quien puede molestarse por esas caídas, quien puede haber fallado un agarre sobre el coloso por un bajón de framerate inoportuno y pensar que ese juego, con ese rendimiento, no puede ser una obra maestra. Puede considerarlo, también, porque más allá de la caza de colosos nos encontramos un mundo vacío sin apenas interacción, algo que otros defenderemos como una decisión de diseño acertada dentro de la narrativa y el desarrollo de lo que quiere contarnos el juego. Lo único objetivo aquí es que "cuantitativamente" hay menos cosas que hacer en otros juegos de aventuras similares. El porqué y el cómo afecta al producto depende del juicio de cada uno. Y este está marcado, siempre, por la interpretación del que toma el mando.

No defiendo que a raíz de lo explicado anteriormente se pueda considerar un juego como *Shadow of the Colossus* un producto malo (juicio con evidente carga subjetiva) o defectuoso, pero sí que el impacto y por lo tanto la valoración del título en sí difiera. Precisamente porque no todo vale, entran en juego esos argumentos gratuitos, arbitrarios o poco consistentes que el lector debe saber identificar llegado el momento tal y como decía el profesor universitario. Siempre hay límites donde exigir veracidad y señalar la manipulación (por ejemplo, magnificar un detalle para derrumbar un conjunto). De ahí la honradez como punto de partida.

Si la objetividad existiera, en definitiva, habría una fórmula matemática mediante la cual podríamos extraer una valoración irrefutable sobre un juego y, por lo tanto, dicho título tendría una nota –ay, las notas, esto da para otra reflexión– exactamente igual en todos los medios de comunicación. La misma valoración (objetiva, claro está) en cien medios de todo el mundo. Por suerte eso no pasa.

Por todo esto, el periodista debe ser valiente. Tener una mirada honesta hacia el producto que tiene entre manos y emitir un juicio a través de su experiencia. Para todo ello es necesario volver a la base de este oficio: responder a las preguntas que uno debe hacerse. No vale sólo con el "qué". La crítica debe responder también a "cómo" se ejecuta eso que propone el juego y a "por qué" funciona o no funciona lo que el estudio de desarrollo pretende con el título. La crítica que no responde a eso no es crítica ni es útil.

Y el lector debe exigir ese ejercicio natural de subjetividad con argumentos sólidos que construyan el relato del periodista de manera correcta. Aunque no coincida el punto de partida. Aunque no se esté de acuerdo. El lector debe saber los motivos por los cuales ese juego, según el crítico, es bueno, malo o regular. Y un lector inteligente sabrá identificar si esos argumentos presentados ante sí coinciden o no con la perspectiva desde la que él interpreta la misma realidad, en este caso el videojuego de turno. Son necesarios más aplausos a esos análisis bien estructurados y argumentados ante los que uno no está de acuerdo que no la búsqueda de una objetividad inexistente. Pero para conseguir eso es preciso tener textos a la altura.

Decía Ryszard Kapuscinski –demasiado poco se le cita en los tiempos que corren, y demasiado necesario es leerlo y releerlo–, en su imprescindible *Los cínicos no sirven para este oficio*, que el periodista debe ser buena persona. Alguien que pueda intentar comprender a los demás, a sus intenciones, intereses, dificultades. "Empatía", resume. Lo que define dentro del ámbito del periodismo que practicó –en medio de grandes conflictos– es perfectamente aplicable al mundo de los videojuegos. Sin honestidad, empatía ni responsabilidad, no puede haber buena crítica. Ni buen periodismo.

Así que eso es lo que hay que pedirle al periodista, que ejerza, como decía Kapuscinski, un "verdadero periodismo". Y ese solo puede ser "intencional".


BLOCK CITY
CONSTRUYE MUNDOS INCREÍBLES EN
MINECRAFT
CONSTRUYE MUNDOS INCREÍBLES EN MINECRAFT
¡Tanto si eres un experimentado mega constructor como si estás pensando en construir una cabaña, prepárate para la inspiración!



Dave Grossman

Texto **Nacho Requena Molina** | Fotografía **Daniel Figares Suárez**

"Tengo en la recámara una idea de una trilogía de juegos de aventuras que espero terminar antes de morir"

Arrancar esta entrevista con el formato preestablecido dentro de los parámetros periodísticos sería faltarle el respeto no sólo al propio Dave Grossman, sino también a ti que estás leyendo. Porque más que una entrevista, esto terminó siendo una charla entre conocidos que se acababan de conocer, aunque suene redundante.

Jorge Iván Argiz, organizador del magnífico festival Celsius 232, ya me remarcó que este evento es diferente al resto, que tiene cierto toque hogareño “que lo hace especial”. Y lo comprobé a las pocas horas de pisar Avilés. Un cariz jovial y único, ese que permitía ir a un bar y que junto a ti se sentara Dave Grossman, uno de los tres pilares de *Monkey Island*. A partir de aquí, uno ya se puede imaginar cómo continuó la noche. Lo mismo me hablaba del desarrollo del “mono de tres cabezas” que acto seguido me contaba que había estado en Bolonia con la familia poniéndose púo. “Los italianos y los españoles sois muy exagerados con la comida, pero yo no me quejo”, me decía riendo el bueno de Grossman, quien entre comas y puntos me pedía más “red wine” –Rioja, para que nos entendamos.

Toda la fama que había escuchado sobre su amabilidad la corroboré en cuanto nos presentaron, momento en el que soltó una frase demoledora: “¡Ah! Tú eres con el que charlo mañana”. Ahí sabía que el comienzo de mi entrevista se había ido al mismísimo carajo, y que esta se encontraba en ese momento en el bebercio de esa acogedora tasca situada en Calle Galiana Nº 33. “Es mi segunda vez en España, la anterior estuve por Barcelona, Córdoba o Sevilla. Aterricé hace 48 horas y no he parado de comer y beber”, expresó con cierto rubor, aunque la sonrisa cómplice del celebérrimo Ian Watson, quien también se encontraba en la barra, le delató.

Me confesó no jugar ni a PlayStation 4 ni a Xbox One. Es un hombre de PC con una cuenta de Steam repleta de juegos. Las raíces nunca se pierden. Entre tanto triple A con presupuestos abultados de siete, ocho y hasta nueve cifras, Grossman encuentra ahora la inspiración en los videojuegos indies. “Son los que tienen las grandes ideas en la actualidad, en ellos radica el futuro de la industria”, subrayó.

Esta manera de pensar, de apostar por lo más pequeño y no por lo mastodóntico y desorbitado, también se reflejaba en otras parcelas de su vida. Puntualizó que le gustaba asistir al E3, un evento que “todo aquel que trabaje en este sector debe visitar en alguna ocasión”, pero que la magia se hallaba en otros lugares como la Game Developer Conference. “Ahí puedes aprender de verdad de programadores, diseñadores y artistas con sus paneles. Me gusta su enfoque, así como el de la PAX (Penny Arcade Expo)”, matizaba.

Amante del papel por encima de lo digital, su esposa ya no sabe qué hacer con tantos libros. “Intento virar a lo digital, pero me gusta demasiado el formato clásico”, decía mientras nos traían una bandeja con empanada. “¿Esto qué lleva?”, me preguntó. “Atún, cebolla, tomate y algo de pimiento”, le contesté. “Está muy buena, de verdad”.



¿Te recogiste ayer muy tarde?
¡Oh, no! Estaba cansado también.

Eres historia de los videojuegos.
Sí, bueno (risas).

¿Has cumplido tu sueño?
Bueno, para responderte a esta pregunta tendría que dar por sentado que yo tenía un sueño, y no era así (risas). Me hice creador de videojuegos un poco por accidente, aunque fue un accidente previsible porque me gustaban mucho los videojuegos, de crío jugaba mucho. También leía libros y veía películas… ¡e incluso las hacía! Recreaba versiones alternativas de *Star Wars* junto a mis amigos. Llegó un momento donde terminé mis estudios de informática y quería un trabajo que fuera divertido. Contesté a un anuncio de una empresa que se llamaba LucasArts y empecé a trabajar ahí. Me dije a mí mismo que seguiría con ese trabajo mientras fuera divertido. Y bueno, parece que fue lo suficientemente divertido porque llevo 28 años y aquí sigo (risas). Creo que he repetido algunos trucos, pero también creo que a lo largo del camino que he recorrido he creado cosas nuevas. Ha sido un viaje muy interesante. Sabiendo lo que sé hoy en día no sé si volvería a repetirlo todo, pero bueno, hay otras formas de ganar dinero, pero son más aburridas.

Me hablas de LucasArts como si fuera una empresa pequeña, no me creo que no te acongojara un poco…
Sí, un poco, daba un poco de miedo (risas). Yo respondí al anuncio por correo postal, que es como se hacían las cosas en los ochenta, les mandé una carta y me invitaron a ir al Rancho Skywalker a hacer la entrevista. Imagínate, una carretera rural entre las montañas en la que no ves ni los edificios. Entonces llegas a un gran portalón, el que da entrada a la finca, con unos números gigantes, y parece que entras a otro mundo. Mi yo de 28 años se sentía muy intimidado, en realidad sí. Era temprano, por la mañana, estaba nervioso y mi impresión fue que lo hice fatal. De hecho, tengo una anécdota. A mitad de la entrevista, Ron Gilbert dejó el bolígrafo y lo que estaba apuntando y dijo: “Oye, me tengo que ir”. ¡Y con él se fueron todos! Entonces, claro, yo pensé que esto no iba a ninguna parte, pero, para mi sorpresa, dos semanas después me llamaron y me contrataron para el trabajo. Ese fue el último momento en el que me sentí intimidado en LucasArts. Al fin y al cabo, la sección de videojuegos era muy pequeñita, éramos pocas personas trabajando allí, quizás dos docenas. Eran todos muy simpáticos, muy majos, me encantaba trabajar con ellos y siempre me encontré muy a gusto. Era un sitio mejor que mi apartamento: mejor comida, mejores vistas y estaba mejor que en mi casa (risas).







Y nada más llegar te pones con *Monkey Island*. Treinta años después…
Bueno, treinta no, casi. No me pongas más viejo (risas)

Bueno, casi, cierto (risas). Cuéntame, cómo era una reunión de contenido de ese desarrollo.
Pues al principio pasábamos casi todo el tiempo hablando de la historia que queríamos crear. Mucha investigación, como ver muchas películas antiguas de piratas, sobre todo de Errol Flynn. En realidad era una excusa para utilizar la fantástica sala de cine mastodóntica que existía allí. Pasamos allí muchas horas. De hecho, te reconozco que incluso después de finalizar esta tarea también seguíamos yendo (risas). Una vez que tuvimos los guiones y los acertijos, Tim y yo nos pegábamos casi todo el tiempo rellenando los huecos. Pero no era como ahora: si nos quedábamos atascados no nos deteníamos, sino que seguíamos trabajando hacia delante; ya volveríamos después. El ambiente de trabajo de estas reuniones siempre fue bueno. Éramos Ron, Tim y yo, y en ocasiones Steve Purcell, el cuarto Beatle. A veces venía gente de fuera, pero éramos nosotros tres más Steve. El proceso de creación era un brainstorming (lluvia de ideas) en toda regla. Nos lanzábamos las propuestas y siempre terminábamos riéndonos. Yo, por ejemplo, soy asmático y al final de cada jornada acababa sufriendo muchísimo por estas risas. Era un problema (risas). Fue un clima de colaboración muy agradable, muy chulo. Pero tengo que decir que todo el mérito recae sobre Ron. Siempre estaba abierto a cualquier idea y de todo el mundo. No sólo se le daba bien decir "esto no cuadra", sino también explicarte el porqué. Eso ayudó a que el juego fuera tan bueno y llegara a buen puerto.

¿Alguna vez desechasteis algún objeto porque fuera realmente estúpido?
Voy a ponerte el ejemplo del pollo con polea para responderte a la pregunta: la respuesta es no, nada es suficientemente estúpido (risas). Lo estúpido no es un criterio, lo divertido sí. El criterio para definir algo como estúpido no lo teníamos en cuenta, lo que importaba radicaba en si era gracioso. En caso de que no lo fuera, lo desechábamos.

En este momento, Grossman se quedó pensativo durante unos segundos y justo antes de formular la siguiente pregunta me interrumpió.

De hecho, cuando estábamos desarrollando la escena de la polea y vimos que necesitábamos una, nos dimos cuenta de que era muy soso y no tenía gracia. Y ahí dijimos todos: "¡Ya está! Añadamos un pollo de goma a la polea, que eso le tiene que dar gracia a cualquier cosa". Y así fue.

Quiero que te mojes, ¿Ron o Tim?, ¿quién fue mayor influencia durante tu carrera?
(Risas). Ron. Seguramente porque trabajamos más tiempo juntos. Con Tim estuve en el desarrollo de *Monkey Island*, sí, pero fue para los dos como alcanzar la madurez en el desarrollo de videojuegos. Pero cuando terminamos nuestra experiencia en LucasArts, yo luego seguí trabajando con Ron. Estuvimos juntos en una compañía que desarrollaba juegos infantiles, y creo que siempre he intentado aprender de su manera de dirigir un equipo, que eso fue lo que aprendí en LucasArts de manera profesional. Siempre he intentado emular su forma de comunicación tan abierta a la hora de trabajar en equipo.

¿Ha jugado ya tu hijo a *Monkey Island*?
Todavía no ha jugado. Tiene sólo tres años e intento alejarlo todo lo posible de los ordenadores. Sí le presto a veces mi teléfono y le encanta ver vídeos de sí mismo. Pero, bueno, queremos que se mantenga puro hasta que empiece con los videojuegos. Y cuando eso ocurra, empezaremos con *Pajama Sam In*. Mi esposa sí ha intentado jugar, pero no es jugadora en absoluto en ninguna de sus acepciones posibles. No llegó muy lejos…

Dejas LucasArts y realmente no te vemos otro gran salto hasta que llegas a Telltale Games. La pregunta es fácil, ¿por qué?
Después de LucasArts estuve once años trabajando como freelance. Me gustaba mucho porque yo decidía cuándo trabajaba, yo me ponía mi propio horario e intentaba trabajar durante el invierno para dejar el verano libre, aunque era algo que no siempre conseguía… Los esquemas de producción para la gente que trabajaba no permitían estos modelos de trabajo, pero era un estilo de vida que me gustaba y lo disfruté mucho. Estuve en varios proyectos. Por ejemplo, colaboré con Ron gracias a su compañía Humongous Entertainment. Hicimos muchos juegos para niños, aunque tengo que decir que terminé desarrollándolos por accidente; básicamente porque es lo que estaba haciendo Ron y me lo pidió, así que acepté. Me llamó y me dijo que tenía un proyecto muy divertido de un niño que se disfrazaba de superhéroe y corría aventuras, querían hacerlo divertido, sorprendente, diferente, y por eso me llamaron a mí. La verdad es que funcionó muy bien y descubrí que me gustaba hacer cosas para niños. ¡Hice muchas! La intención era que jugaran junto a los padres y que pudieran disfrutarlos. Me gustaba trabajar para Ron. Era gente muy agradable e implicada desde el principio. Ron hacía el guión y yo escribía los acertijos de los juegos. Seis meses después salían y se habían ajustado a la idea que yo tenía. Eran muy buenos. Fui ganándome reputación en el sector infantil y comenzaron a llamarme compañías como Fisher-Price para trabajar



en un robot o libros interactivos. También trabajé para personajes como Mickey Mouse o Winnie the Pooh. En ese tiempo también hice trabajos para adultos, pero no tanto como en juegos infantiles.

Dave volvió a interrumpir en cuanto terminé de coger la última nota.

Quisiera añadir una cosa que no sé si será interesante para tu pregunta, pero lo voy a decir. Durante un año estuve escribiendo una columna de opinión en un periódico y también tuve durante 19 años mi proyecto *El poema de la semana*. En este último, todos los fines de semana me sentaba y escribía mis… versos, vamos a llamarlos versos, quizás poesía sea demasiado. Pero al menos rimaban y eran graciosos. Los escribía y se los enviaba a gente para obligarme a terminarlos y sacarlos, algo que deberían hacer todos los autores: escribir constantemente y cerrar las cosas.

Quizás de tanto escribir también dejas Telltale Games…
No. Bueno, ahora que lo dices, es una pregunta y una respuesta complicada (risas). No es fácil explicar por qué me fui de Telltale Games. Hay muchos aspectos, esta respuesta tendría muchas facetas. Digamos que nueve años son muchos años en la industria del videojuego. Cuando las formas de trabajar tienden a ser problemáticas durante mucho tiempo, estas cada vez se hacen todavía más grandes. El resumen es que ya era hora de largarme. Y no te voy a contar más sobre esto (risas).

¿No crees que existe más estrés en la industria actual que cuando programasteis *Monkey Island*?
No sé si el estrés es diferente o el mismo. No puedo ser objetivo porque tengo una perspectiva un poco sesgada sobre este asunto. Esto me ocurre por una razón: probablemente en mi primer trabajo no tenía ningún estrés. Trabajábamos muchísimas horas, pero no porque alguien nos presionara para que los juegos fueran un éxito, sino porque nos decían que hiciéramos juegos divertidos, y los que decidíamos si este lo era recaía sobre nosotros. ¡Ni siquiera nos pedían que ganásemos dinero! Sólo que no lo perdiésemos. Es cierto que al principio nos respaldaban los inmensos beneficios de la parte del cine de la empresa, y hacer los juegos costaba tan poco en comparación con los actuales… Nos dejaban jugar y experimentar para hacer cosas graciosas. Esta experiencia me malcrió y a partir de ahí todo resultaba muy competitivo. Sé que la gente que está haciendo juegos triple A para consolas lo pasan fatal, pero lo veo desde la barrera. Creo que esto ya lleva mucho tiempo así, no creo que haya habido ningún cambio a peor en la última década. Y me encantaría que cambiara, claro, pero es que no sabría decirte cómo…

Las aventuras gráficas han perdido su popularidad si lo comparamos con los noventa, ¿qué género recoge mejor su esencia en estos momentos?
Así a bote pronto te diría que hay dos géneros que se me vienen a la cabeza. Bueno, en realidad serían tres los que recogen un poco el espíritu. El primero sería lo que está haciendo Telltale, que yo denominaría como juegos de rol si no existiera ya esa palabra para denominar a algo completamente diferente. Pero, en realidad, eso es lo que estás haciendo en estos juegos. Asumes un rol en una historia y juegas ese rol, ese personaje. Creo que es un sucesor espiritual directo de las aventuras gráficas de antaño. Luego estarían los walking simulator, donde lo importante es la narrativa, sólo que esta la asumes desde una mecánica distinta, pero tiene también esa esencia. Y la tercera sería la ficción interactiva, que ya lleva unos años en el mercado. Se basa mucho en el texto, sería un híbrido con la novela, pero, al fin y al cabo, el espíritu de la narrativa está ahí, sólo que con una mecánica muy distinta.



Dime un juego que te haya marcado durante los últimos años.
Ahora estoy jugando a *Thimbleweed Park* y estoy atascado. ¡Y no quiero pedir ayuda, pese a que conozco a quién se la tendría que pedir! (Risas). Hay jugadores que son testarudos y yo soy uno de ellos. Tengo que decir que es un juego muy bueno y que detrás de él hay una mente magistral. Rompe reglas fundamentales de los videojuegos, pero lo hace de manera muy inteligente y desde el principio de la obra. Cuando me pongo a jugar me doy cuenta de que estoy manejando a cinco personajes diferentes que se guardan secretos entre sí. Es algo que yo nunca habría hecho, pero es que funciona realmente bien.

Seguro que te ha entrado el gustillo de hacer un juego como ese de nuevo…
(Tras unos segundos pensando). Quizás sí, probablemente (risas).

Yo lo compraría.
Me gustaría, pero es que no quiero hacer eso exclusivamente. Ahora trabajo en historias en audio interactivas donde puedes jugar con tu voz. Pero, ¡ey! Tengo en la recámara una idea de una trilogía de juegos de aventuras que espero terminar antes de morir.

Tres últimas preguntas, ¿cambiarías algo de tu pasado?
Te diría que sí, pero luego me pongo a pensar y me digo: "¿Pero qué cambiaría?". Así que la respuesta es que no. Al fin y al cabo, tan mal no he acabado. He tenido una vida bastante buena, que es lo máximo que se puede pedir, así que por qué iba a cambiarla.

¿Y por qué seguir escribiendo?
Porque lo adoro, como todos los que escriben, supongo. Soy una persona que le gusta construir, que le gusta crear cosas, y me gusta hacerlo con palabras. Además, me gusta divertir, me gusta entretener a un público, aunque supongo que eso sólo es la mitad del motivo. Creo que aunque no me leyera nadie seguiría escribiendo, pero desde luego no lo haría tanto…

¿Quieres una cerveza?
¿No es demasiado temprano? Bueno, quizás en España no lo sea (risas).



EL PAPEL DEL PAPEL

Cada vez que escucho que el papel está muerto y me percato de la lobotomización del pensamiento generalizado, me reafirmo en lo necesario que es.

Texto **Juan Tejerina (Games Tribune)** | Ilustración **Revista Manual**

Escucho, como un mantra incontables veces repetido, que el papel está muerto. Que se ha quedado desfasado. Que apostar por él es una "locura". Y con este término no quiero aludir a una interpretación condescendiente y positiva, sino reflejar una connotación peyorativa que utilizamos como eufemismo para no decirle –al sujeto en cuestión– que es un imbécil. Lo he oído muchas veces. Resulta que el papel está muerto. Una frase que suena más a deseo que a opinión.

Voy a ser claro: la celulosa aún tiene mucha tinta que albergar. La llegada de internet –señores, de esto no hace tanto– ha traído muchas cosas buenas; pero también otras más sombrías. Entre las más preocupantes está la creencia de que todo es gratis. De que la cultura debe ser gratis. El conocimiento también. De que, en definitiva, el trabajo de los demás no merece ser remunerado. El intelectual, entiéndase. Es bonito pensar así. Creer aquello de que la cultura no tiene fronteras y debe ser accesible para cualquier persona, independientemente de sus recursos económicos. Una idea que comparto por completo en la teoría, pero que –tristemente– encuentro difícil de aplicar en la práctica. Dado el sistema en el que vivimos, resulta muy difícil dedicarte a algo si no puedes vivir de ello. En otros tiempos habríamos escuchado aquello de "hay que ganarse el jornal" y la situación no ha cambiado mucho desde entonces. Todo lo que consumimos, desde televisión hasta literatura, pasando por tecnología o moda, ha salido de la mente de alguien. Hasta la fecha los humanos compartimos una serie de rasgos comunes, a destacar la necesidad de alimentarnos y tener un techo. Algo que, en 2018, sigue imponiendo la obligatoriedad de disponer de efectivo. Y este sólo llega cuando alguien está dispuesto a pagar por tu trabajo; que no es otra cosa que el tiempo que inviertes en producir aquello que otros consumen. Esto del tiempo es también muy importante, porque –otro punto en común– los días tienen veinticuatro horas. Así pues, tenemos que decidir muy bien cómo invertir ese tiempo, y damos prioridad a aquello que nos garantiza el pan sobre la mesa. En muchas ocasiones, se trata de tareas que no nos llenan a nivel personal ni profesional.

Con la llegada de internet y el pensamiento de "todo es gratis", hemos caído en una espiral destructiva que no ha hecho sino sepultar el noble oficio del periodismo y mermar por completo la exigencia del lector. Lector que rara vez se ha parado a pensar en que detrás de lo que lee hay personas escribiendo.

En este punto es posible que empecemos a vislumbrar el quid de la cuestión. Durante años hemos consumido contenido sin pagar ni un céntimo. Tanto tiempo, que nos hemos llegado a convencer de que leer es gratis. Sin embargo, desde las sombras, se ha tejido una red de intereses económicos y publicitarios que se materializa en muros que el periodista no puede sortear. Paredes que el periodista ve: pero el lector no. Así que el lector, confiado, sigue consumiendo su ración diaria de contenido gratuito. Y el periodismo sigue cavando su propia tumba.

Otra de las características de este tipo de contenido es que suele carecer de calidad en términos informativos, léxicos y gramaticales. Al ser "gratis", el lector entiende que no puede pedirle demasiado. Y esto se traduce en que a los profesionales destinados a dichos puestos tampoco se les exige en consecuencia; dando prioridad –en muchas ocasiones– a perfiles principiantes en detrimento de expertos. Esto propicia un empobrecimiento paulatino que corroe la calidad del sector. El hecho de que el consumo en internet sea similar al de un restaurante fast-food no ayuda en absoluto. El lector entra, lee en diagonal, y se va. Consumo rápido y a otra cosa; así que no te esmeres mucho en la redacción.

Al final, todos estos factores han desembocado en un daño de difícil reparación sobre la labor del periodismo. Oficio denostado, en el que hoy en día muchos no confían y por el que muy pocos están dispuestos a abrir sus carteras.

Es en este punto en el que el papel alza la mano para recordarnos que no está –ni ha estado nunca– muerto. Resulta que otra cualidad muy humana es la de valorar lo material por encima de lo intelectual. Tus palabras no valen nada sobre un soporte efímero e intangible como el digital, pero puede ser diferente si vienen impresas sobre un papel de calidad, con un diseño que acompañe y dé forma a un producto que merezca la pena adquirir. En ese caso, el valor del trabajo del periodista adquiere una nueva dimensión, y comienza a "merecer" pagar por él. Ya no es sólo la lectura, sino la experiencia detrás de ella.

A su vez, el papel simboliza un reto para cualquier "juntaletras". Es eterno. Esto implica muchos factores que todos tenemos en mente detrás de cada pulsación sobre nuestro teclado. Una de las ventajas del formato digital es que puede ser editado, borrado o transformado en cualquier momento. Sin embargo, aquello que se plasma sobre el papel resulta inalterable. Este factor exige que cada letra, coma y punto tengan que medirse con precisión quirúrgica. A ningún periodista con orgullo propio –y esto es una condición sine qua non– le gusta firmar un error irreparable distribuido por los quioscos de todo el país. De este modo, el papel se transforma en una plataforma que exige un extra al periodista y por la que todo amante de la lectura sí puede estar dispuesto a pagar; devolviendo el poder al lector. Un gesto que puede parecer pequeño, pero que sirve para tumbar aquellos muros invisibles que encarcelan al periodismo y constriñen a los profesionales del sector.

Tú, que tienes esta revista en tus manos, eres una de esos valientes que apuestan por la libertad del periodismo. Adquiriendo este ejemplar envías un mensaje claro: el periodismo no puede verse limitado por intereses de terceros. Y es precisamente así, dependiendo del apoyo de nuestros lectores, la mejor manera de crecer y romper las cadenas que han atado durante demasiados años a esta profesión.

Mas no caigamos en la ingenuidad. La llegada de internet ha dado luz a posibilidades contra las que es imposible –e impensable– combatir en papel. La inmediatez de la información, así como las posibilidades multimedia que brindan los soportes tecnológicos son factores que debemos agradecer y aplaudir sin disimulo. Siendo así, el papel del papel debe centrarse en aquello que mencionaba anteriormente: es eterno. La posibilidad de vivir a través del tiempo es inherente al papel. Es por ello que la celulosa debe enfocarse a brindarnos un periodismo atemporal. Un ejercicio que no dependa de la más rabiosa actualidad, sino del amor por la cultura. Textos, artículos y reportajes que no respondan necesariamente a la necesidad informativa, sino a la cultural. La propuesta de un viaje dividido en etapas con olor a tinta. Una experiencia para disfrutar con calma, lejos del móvil o del ordenador. Una experiencia que se puede atesorar en tu estantería, sabiendo que en cualquier momento podrás rememorar tú, o quienes vengan detrás de ti.

El papel está más vivo que nunca. Ahora que hemos entendido las maravillas de la tecnología es cuando la celulosa ha encontrado su auténtico lugar. Uno que va más allá del tiempo y promete dejar un legado de futuro. Y es que ya lo decían en *Blade Runner 2049*: "Es curioso que con tanta tecnología, sólo haya perdurado el papel".

*"El papel se transforma en una plataforma que
exige un extra al periodista y por la que todo amante de la lectura sí
puede estar dispuesto a pagar; devolviendo el poder al lector"*

Jodiendo al videoclub

Texto **Revista Manual**

Encontrar un videoclub a estas alturas de la película –nunca mejor dicho– supone una odisea. El sistema de alquiler físico ya no está presente en la vida de los consumidores, ya que el formato digital es el más propicio para realizar dicha tarea (por no hablar de que los precios de los productos culturales bajan con mayor asiduidad). "Internet mató a los videoclubes", dicen los más viejos del lugar, esos que todavía recuerdan cuando estos triunfaban en las aceras de las tiendas españolas y mundiales.

Pequeños comercios donde se podían encontrar infinidad de VHS, DVD, videojuegos y otros productos de muy diversa índole. Un mercado que se expandió no sólo gracias a los negocios más familiares, sino también a las grandes marcas que entraron a competir, con Blockbuster como buque insignia.

Las empresas audiovisuales sabían, y muy bien, que el sistema tradicional de alquileres les hacía perder dinero. El canon que se pagaba por película o videojuego no era suficiente, a pesar de que este era bastante elevado. No les quedó otra que ingeniárselas para vencer al sistema. Y aquí es donde entra en juego la mastodóntica Disney.

Allá por mediados de 1994, la factoría de animación estrenó *El rey león*. No es necesario ahondar mucho en esta producción, ya que el resumen rápido se puede hacer en las siguientes líneas de texto: producirla costó unos 50 millones de dólares y se obtuvieron casi 1.000 millones, por no hablar de la repercusión a nivel global que tuvo. Así de simple y sencillo.

Como con todo producto que sacaban, Disney aprovechó el "boom" y se dedicó a hacer figuras, peluches, merchandising y una larga lista de artilugios secundarios para ingresar más dinero. Y como no podía ser de otra forma, los videojuegos también estaban presentes. Así es como nace *El rey león* para Mega Drive y Super Nintendo, un título orientado a complementar la producción audiovisual, por supuesto, pero que se convirtió –y por mérito propio– en uno de los mejores plataformas de ambas consolas y en un clásico que todavía hoy perdura.

El rey león en su versión videojuego posee tras de sí una historia muy curiosa. Cuando los ejecutivos de Disney tuvieron acceso al título desarrollado por Virgin Interactive, estos se dieron cuenta de que había niveles muy asequibles. Según los mandamases de la compañía, Disney poseía un amplio estudio de mercado que demostraba que si los usuarios no podían completarse el juego en un tiempo en concreto, estos terminaban comprándoselo en las tiendas.

Con esta teoría propia bajo el brazo, los diseñadores aumentaron la dificultad en la segunda fase, justo cuando sonaba el icónico *Just Can't Wait To Be King*. ¿Consiguieron su propósito? Sin lugar a dudas: este escenario se convirtió en uno de los más complejos de toda la aventura y muchos jugadores se quedaron atrapados en él durante horas y horas.

Como se ha comentado, Disney buscaba con este movimiento que todos aquellos que alquilaban sus juegos terminaran pasando por caja para comprárselos. Al fin y al cabo, estaba sufriendo en sus cuentas económicas el imparable crecimiento de los videoclubes, por lo que tenía que buscar fórmulas alternativas para paliar las pérdidas ocasionadas.

La dificultad creció no sólo en ese nivel, sino en otros también. No obstante, la complejidad que se le otorgó sirvió para que el juego fuera ganando sello propio entre los jugadores y labrarse una reputación que ahora es histórica. Que luego se vendiera más es una incógnita que se le debería preguntar a Disney en algún momento. Quizás los directivos lean este texto.



Muchas gracias.